3DM-SMV小组免责声明

电子书所有文章或杂志均来自于网络以及个人收藏，版权属于作者所有！
本站为非赢利性站点。

不将任何文章或杂志用于商业目的，如果您对其版权有疑问，请联系
小组组长影の翼。

电子书所收录作品、杂志及本站所做之专辑均属其个人行为，与本站
立场无关。

3DM-SMV小组宗旨是为广大作者和读者建立交流平台，作者有发表的权利，
读者有评论的权利，如果您不希望作品被转载，请与我联系，我们会
第一时间撤除。

3DM-SMV小组会尽可能取得作者的授权，
欢迎您成为SMV小组的驻站作家或授权作家，欢迎您来本站发表作品！

3DM-SMV小组提供的所有下载资源均是网上搜集或私下交流学习之用。

任何涉及商业盈利目的均不得使用，否则产生的一切后果由使用者承担！
对于一些情节比较严重的，本小组保留追诉其法律责任的权利。

严禁任何色情反动的话题,一经发现,立即删帖！

3DM-SMV小组仅仅提供一个阅读学习的环境，将不对任何资源负法律责任！

所有下载资源请在下载后24小时内删除。如果您觉得满意,请购买正版！

3DM-SMV小组严厉谴责和鄙夷一切利用本站资源进行牟利的盗版行为！

请广大电子书爱好者共同监督，努力营造一个文明、洁净的论坛空间！！！

话梅工作室免责声明

本工作室发布的所有文章及书刊均来自于网络及个人收藏，版权归相应出版社及作者所有！

本工作室不使用书刊内容进行商业活动或盈利。

书刊文章内容作者负其文责，概不代表本工作室立场
。
如果我们的内容对您的权利造成了侵犯，请联系我们，我们会尽快撤销相关内容
。
话梅工作室提供的所有下载资源均是网上搜集或私下交流学习之用。

任何涉及商业盈利目的均不得使用，违反者后果自负，本工作室不承担连带责任。

话梅工作室仅提供一个爱好者交流平台，将不对任何资源负法律责任。

所有下载资源请在下载后24小时内删除。如果您喜欢，请购买正版。

话梅工作室严厉谴责任何形式的利用本工作室发布内容进行的盗版行为。

望大家共同努力，创建一个和谐美好的网络环境。

掌机王SP

THE KING OF POCKETGAMES

VOL. 78

专题企划

酷字当头

来自游戏中的街头流行元素

PSP 新作情报三连发

无双大蛇

梦幻之星 携带版

机动战士高达

基连的野望 阿克西斯的威胁

攻略透解

无瑕传说 [NDS]

雷顿教授与恶魔之箱 [NDS]

特快专递

[PSP] 迷宫制造者编年史 II

[PSP] 强力追击 终极正义

[PSP] 大众高尔夫 携带版2

[PSP] 索尼克 竞争者2

[PSP] 贝奥武甫

[PSP] 勇者别嚣张

[NDS] 几何战争

[NDS] 降魔灵符传伊津奈2

玩转NDS

力求尽善尽美

烧录卡新秀DSTT评测

话梅杂志&3DM-SMW

掌机王Sp 幸运大抽奖

特等奖

NDSL主机 1名

新版 PSP-2000主机 1名

一等奖

MD Max掌机 3名

最新掌机 FC 3000 (OS升级版) 3名

二等奖

M3DSR 烧录卡 3名

SC-SD 震动版烧录卡 2名

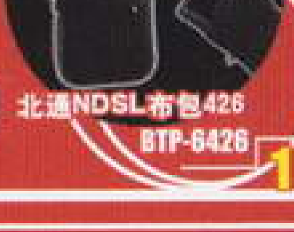
SC-miniSD 烧录卡 1名

EZ5 烧录卡 2名

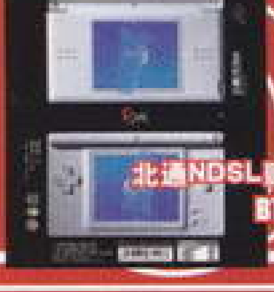
DS Linker 8G烧录卡 1名

三等奖

北通NDSL硅甲468 BTP-6468 1名



北通NDSL布包426 BTP-6426 1名



北通NDSL贴膜416 BTP-6416 1名

黑角PSP高透光屏幕保护膜 BH-PSP07726 1名

黑角NDSL卡通防水包 BH-DSL09206 1名

黑角掌机USB充电王 BH-MUL03746 1名

参与方式：只要在2008年1月6日前（以邮戳时间为准）剪下本辑“掌门人SP”栏目中173页右下角的印花并贴在信封背面或明信片背面，寄至兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部(邮编730020)，您将有机会获得以上奖品。本次中奖名单将会在《掌机王SP》第80辑上公布，敬请关注。

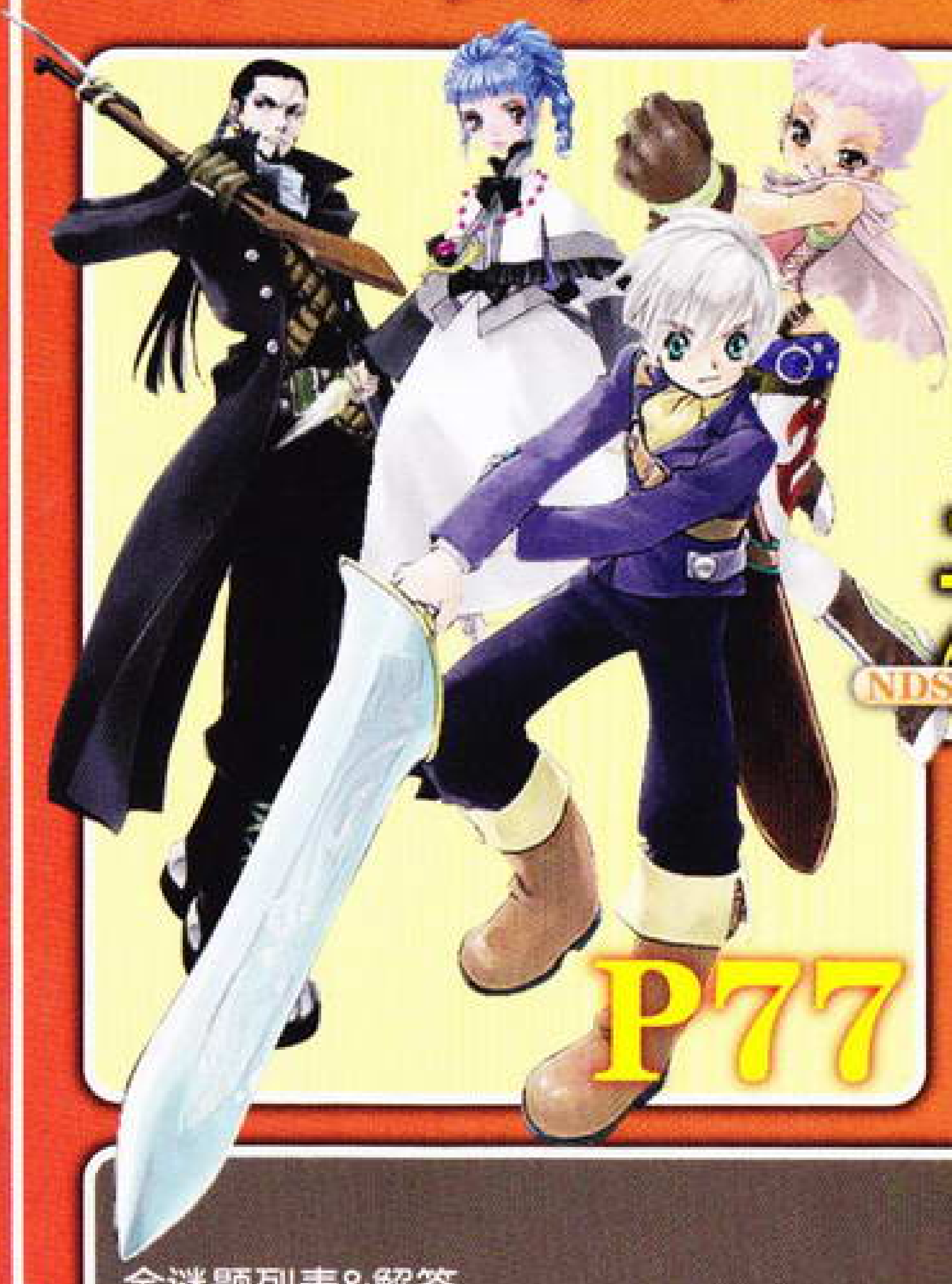
本次活动赞助厂商及网站

kensington 京仕敦	广州市京仕敦电子科技有限公司		龙漫电玩	ezflash	EZflash小组
	黑角电子有限公司	GBalpha	GBalpha（中国）有限公司	北通 BETOP	
EWIN	Ewin flash小组	WiiOh.com 威奥数码娱乐	威奥数码娱乐综合网站		

本次活动的最终解释权归《掌机王SP》所有

话梅杂志&3DM-SMV

本辑特别关注



前世之缘，今世相见。
萧萧旧事，红尘洗剑。
一年之后，新的传说再度上演。

详细系统解说
完美剧情攻略
全SKIT推荐选项

攻略透解

无瑕传说

NDS

P77

P96

全谜题列表&解答
详细剧情介绍
迷你游戏完美攻关法
全提示金币获得方法

攻略透解

雷顿教授与恶魔之箱

NDS

完全制霸攻略

专题企划

酷字当头

来自游戏中的街头流行元素

体验游戏快感
感受游戏世界的街头流行文化

P65

话梅杂志&3DM-SMV

掌机王SP VOL.78 目录

掌机情报站 004
004 掌机情报站
008 新作拼盘
010 日本掌机软硬件周间销量榜
011 欧美掌机软件周间销量排行榜
012 Lancer专栏
013 Darkbaby专栏

掌机黄金眼 014
014 掌机黄金眼
016 黄金眼REVIEW——高达 战争编年史

走近业界 017
017 《怪物猎人 携带版 2nd G》开发者访谈

前线狙击 022
022 机动战士高达 基连的野望 阿克西斯的威胁
026 梦幻之星 携带版
028 代码之魂 受继承的伊迪亚
030 无双大蛇
033 花、太阳、雨
036 雷顿教授与最后的时间旅行
038 戏剧迷宫 樱大战 缘因有你
040 卡片召唤师DS

特快专递 042
042 迷宫制造者编年史 II
046 强力追击 终极正义
050 大众高尔夫 携带版2
054 索尼克 竞争者2
056 贝奥武甫
058 几何战争
060 降魔灵符传伊津奈2
062 勇者别嚣张

专题企划 065
065 酷字当头——来自游戏中的街头流行元素

攻略透解 077
077 无瑕传说
096 雷顿教授与恶魔之箱

研究中心 116
116 流星洛克人2 狂战士×忍者·狂战士×恐龙
122 火热秘技

游戏万花筒 124
124 游戏万花筒
128 游戏美图秀

专区地带 130
130 影漫空间
132 最终幻想通信
134 猎人集会所
136 机器人格纳库

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他们人著作权及其他任何权利的内容，《掌机王SP》不予承担任何责任。

2.独家授权——《掌机王SP》采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《掌机王SP》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，《掌机王SP》不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。

3.凡向《掌机王SP》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Eamil或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以《掌机王SP》收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《掌机王SP》或者他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

4.投稿地址：兰州市邮政局东岗3号信箱《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020。EMail投稿邮箱：pgking@263.net。

活梅朵怎&3DM-SMV

Contents

美术总监：吴松

138 米饼教室

玩转NDS 140

140 NDS软件学院
144 烧录卡新闻站
146 力求尽善尽美——烧录卡新秀DSTT评测
151 Neo小组新品评测

市场动态 152

152 掌机市场扫描
154 硬件短消息

玩转PSP 158

158 PSP软件学院

掌门人 164

164 掌门人
170 马修的博客
172 Levelup坛友互动专栏
173 《掌机王SP》第76辑中奖名单
174 交流空间
176 FAQ电台
178 小编寄语
180 热点大家谈

掌机王自由谈 181

181 徘徊于命运轮回中的双子
——《最终幻想·水晶编年史 命运指轮》剧情小结
183 EA Sports，请再敬业一点！
185 玩家点评

画廊 186

186 狩猎季节 外传 偷蛋记

掌机游戏综合发售表 188

近期掌机资源下载列表 190

口袋光环 精彩内容导视 192

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

游戏索引

NDS	
CCTV	9
超热血高校国夫君 躲避球部	8
花、太阳、雨	33
几何战争	58
降魔灵符传伊津奈2	60
卡片召唤师DS	40
乐高星球大战 传奇	123
雷顿教授与恶魔之箱	96
雷顿教授与最后的时间旅行	36
料理妈妈2	123
流星洛克人2 狂战士×忍者·狂战士×恐龙	116
南梦宫博博物馆DS	123
无瑕传说	77、123
戏剧迷宫 樱大战 缘因有你	38
刑事J.B.哈罗德的事件簿 杀人俱乐部	8

PSP	
贝奥武甫	56
大众高尔夫 携带版2	50
代码之魂 受继承的伊迪亚	28
荒野神枪 摊牌	122
机动战士高达 基连的野望 阿克西斯的威胁	22
梦幻之星 携带版	26
迷宫制造者编年史 II	42
潜龙谍影 掌上行动 加强版	122
强力追击 终极正义	46
索尼克 竞争者2	54
无双大蛇	30
侠盗猎魔2	122
雅达利经典游戏合辑 进化	9
勇者别嚣张	62
战火兄弟连 登陆日	122

游戏类型说明

内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下：

ACT	动作游戏	PUZ	益智类游戏
A·RPG	动作+角色扮演游戏	RAC	赛车游戏
AVG	冒险游戏	RPG	角色扮演游戏
A·AVG	动作+冒险游戏	RTS	即时战略游戏
ETC	其他类游戏	SLG	模拟/战略游戏
FPS	第一人称视点射击游戏	S·RPG	战略角色扮演类游戏
FTG	格斗游戏	SPG	运动游戏
MMORPG	大型多人在线角色扮演游戏	STG	射击游戏
MUG	音乐游戏	TAB	桌面游戏

机种说明

内文中所出现的游戏机种名称大多为缩写，各缩写名词及各游戏机名称的解释如下：

GBA	Game Boy Advance，Nintendo公司出品
iDS	iQue DS,神游科技有限公司出品
iDSL	iQue DS lite,神游科技有限公司出品
Multi	指某游戏对应多种游戏平台
NDS	Nintendo DS，Nintendo公司出品
NDSL	Nintendo DS Lite，Nintendo公司出品
PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
GBM	Game Boy Micro，Nintendo公司出品

掌机情报站

POCKET GAME NEWS STATION

新闻热点

事件 选PSP还是NDS？年末日本掌机市场调查结果揭晓

EVENT

自PSP以及NDS推出以来，两部掌机在市场方面的竞争就一直非常激烈。眼下一年一度的年底圣诞商战日益临近，日本的许多商家都开始相继打出新一轮的促销或反馈活动，各相关行业都对本次电视游戏行业的年末商战十分关注，尤其是目前最为火爆的掌机市场。为此，市场调研公司Cross Marketing前不久针对日本市场展开了一项关于掌机普及情况及销售预期的调查，并在近日公布了统计结果。

本次调查中只有三个问题，分别涉及购买意向、购买预期和普及情况。结果显示，NDSL的需求量依然很大，而PSP的受欢迎程度比去年同期也有相当程度的提升，但这很可能与被调查者中已经持有NDS或NDSL的人所占比例增加有关。此外，据悉此次的调查为期两天，共随机抽选了300名普通消费者作为统计样本。为确保数据的普遍性和准确性，调查的人群被详细划分为5个年龄层：即20岁以下、20～30岁、30～40岁、40～50岁和50岁以上，且每个年龄层的被调查者男女比例各占50%。以下是此次调查的详细统计结果：

问题1：你目前拥有下列哪些掌机？（样本数=300，答案可多选）

机种	票数	百分比
Nintendo DS Lite	106	35.3%
Gameboy	71	23.7%
Gameboy Advance	55	18.3%
Nintendo DS	46	15.3%
PSP	38	12.7%
Gameboy Advance SP	27	9.0%
WonderSwan	18	6.0%
Game Gear	10	3.3%
Gameboy Micro	5	1.7%
其他	7	2.3%
没有掌机	116	38.7%

问题2：你觉得与以前相比现在买到NDSL是否变得容易了？（样本数=300）

跟以前一样难	4.3%
比一年前要容易，但依然不好买到	4.0%
比一年前要容易得多，想买到也不是很难	17.7%
有钱就肯定能买到	36.0%
不清楚	38.0%

问题3：你现在最希望购买的掌机是哪一种？（样本数=300）

Nintendo DS	6.7%
Nintendo DS Lite	23.3%
PSP	22.3%
其他	1.7%
哪个也不想买	46.0%

事件 NDS被评为2007年最受日本消费者注目商品

EVENT

近日日本电通公司每年一届的"消费者评选年度话题·注目商品"的2007年度结果正式对外发表。经过针对全日本15岁以上人群的调查，最终夺得第一名的是以"触控携带游戏"为特色的去年排名第5位的任天堂公司掌机NDS，同样为任天堂出品的家用游戏主机Wii则以"新感觉遥控TV游戏"名列第二，Wii去年的排名是第44位。

此外，"Billy's Boot Camp"、"数码相机"、"大屏幕超薄电视"、"1seg接收终端"、"国产电影"、"方便杯汤"、"电子货币"和"环保商品"分列第三至第十位。

软件 《勇者斗恶龙V 天空的新娘》2008年春NDS上重生

SOFTWARE

在《勇者斗恶龙IV 被引导的人们》NDS版的余温还没退去之时，Square Enix又为我们带来了"天空系列"第二作《勇者斗恶龙V 天空的新娘》的消息。据SE官方对外宣称，NDS的重制版《勇者斗恶龙V 天空的新娘》将于2008年春发售，具体发售日目前还未确定。

《勇者斗恶龙V 天空的新娘》于1992年发售SFC版，是系列第一部引入"怪物同伴系统"的作品。其后《DQV》曾在2004年发售过重制版，对应的平台为PS2。本次的NDS版是本作第三次与玩家见面了。

软件 日本PSP软件之首，《怪物猎人 携带版 2nd》出货150万突破

SOFTWARE

Capcom公司日前对外宣布，截止至2007年12月4日，人气PSP游戏《怪物猎人 携带版 2nd》的日本市场累积出货数量已经突破150万套，这使得本作成为日本市场首款累积出货数量达到150万套的PSP游戏软件。

《怪物猎人 携带版 2nd》于2007年2月22日发售，游戏以PS2版《怪物猎人2》为基础制作，并针对PSP的特点将游戏内容进行了大幅调整，还加入了大量新要素，便于和朋友一起进行联机游戏也成为本作最大的魅力所在。凭借这些优势，《怪物猎人 携带版 2nd》一经发售就迅速走红，销量一直处于日本PSP游戏软件累计销量榜的前列，如今夺得"日本PSP软件之首"的称号可谓众望所归，当之无愧。

目前，《怪物猎人 携带版 2nd》的资料篇性质作品《怪物猎人 携带版 2nd G》已经公布并预定于2008年3月13日发售。Capcom公司表示，今后还将积极制作发行"《怪物猎人》系列"作品。

硬件 DSvision出炉，NDS出版·影像内容下载服务即将开展

HARDWARE

日前，日本大日本印刷公司宣布已获得am3公司56.3%的股份，同时发表将于2008年3月展开面向NDS掌机的出版·影像内容下载服务"DSvision"。

DSvision服务可通过网络下载漫画、书籍、杂志等出版物以及动画、电影、电视剧等视频影像，使用NDS专用特制DSvision卡以及microSD卡进行保存。使用者可以使用microSD卡自由在PC上对内容进行保存及更新。利用DSvision服务的必要设备有专用

microSD卡、NDS主机与microSD卡连接的特制转接器、microSD卡与PC连接的USB读卡器。这三种必需品的套装将于2008年1月发售，售价为3980日元。

大日本印刷公司与am3公司将负责下载内容的制作和销售，预计在该服务开始时将有300款作品提供下载，计划到2010年提供下载的内容总数将达到10000个。

事件 《异说 最终幻想》首次试玩将亮相12月底Jump Festa

EVENT

近日，Square Enix对外公布了他们将于本月底举行的Jump Festa上展出作品的名单，自今年5月正式公布以来就一直鲜有消息的《异说 最终幻想》将在展会上首次推出可试玩版本。

《异说 最终幻想》是为纪念“《最终幻想》系列”作品诞生20周年而开发的特别作品，将汇集历代作品中的人气角色展开史无前例的大乱斗。眼看2007年即将过去，这款已经沉寂了很久的游戏也终于要向玩家交上第一份答卷了。

与此同时，SE的游戏试玩名单上还有NDS版《王国之心 358/2天》的名字，而其他的游戏诸如《王国之心 梦中诞生》只会以影像的形式出现。

事件 缔造传说，“《传说》系列”全球累计销量突破1000万

EVENT

NBGI公司日前宣布，人气RPG游戏“《传说》系列”的全球累计销量已经突破1000万套，软件销量的地区比例为日本87%、北美8%、欧州3%、亚洲2%。

“《传说》系列”诞生于1995年12月发售的《幻想传说》(SFC)，加上今年12月6日发售的系列最新作《无瑕传说》，一共达20款作品，系列除了家用机、掌机外还推出了手机版、小说、漫画、动画以及PC平台MMORPG《永恒传说 在线》(服务已终止)等多部作品。

NBGI公司副社长鹈之泽伸表示：“在这漫长的十二年间，感谢一直支持‘《传说》系列’的人们。‘《传说》系列’在这十二年间累积了丰富的经验并构筑了庞大的世界观。今后我们将陆续推出《重生传说》(PSP)、《宿命传说导演剪辑版》(PS2)、《仙乐传说 兰塔特斯科的骑士》(Wii)等满足玩家的愿望，并给予玩家更多感动。”

【《传说》系列历代作品一览】

机种	作品	发售日	出货量
SFC	幻想传说	1995年12月15日	21万2000
PS	宿命传说	1997年12月23日	113万9000
PS	幻想传说	1998年12月23日	76万9000
GBC	幻想传说 换装迷宫	2000年11月10日	13万6000
PS	永恒传说	2000年11月30日	87万3000
PS	传说迷传说 Vol.1	2002年1月31日	9万4000
GBA	世界传说 换装迷宫2	2002年10月25日	18万4000
PS2	宿命传说 2	2002年11月28日	97万7000
GBA	世界传说 召唤者的血统	2003年3月7日	10万
GBA	幻想传说	2003年8月1日	31万4000
GC	仙乐传说	2003年8月29日	95万3000

机种	作品	发售日	出货量
PS2	仙乐传说	2004年9月22日	48万6000
PS2	重生传说	2004年12月16	60万5000
GBA	世界传说 换装迷宫3	2005年1月6日	12万3000
PSP	永恒传说	2005年3月3日	39万8000
PS2	神话传说	2005年8月25日	39万7000
PS2	深渊传说	2005年12月15日	73万4000
PSP	幻想传说 全程语音版	2006年9月7日	13万6000
DS	风雨传说	2006年10月26日	30万1000
PS2	宿命传说	2006年11月30日	39万5000
PSP	世界传说 光之神话	2006年12月21日	30万5000
PSP	宿命传说 2	2007年2月15日	12万9000
PS2	传说迷传说 Vol.2	2007年6月28日	9万5000
DS	无瑕传说	2007年12月6日	16万

注：截止2007年12月11日，统计含廉价版、发售日均为日版。

新闻短讯

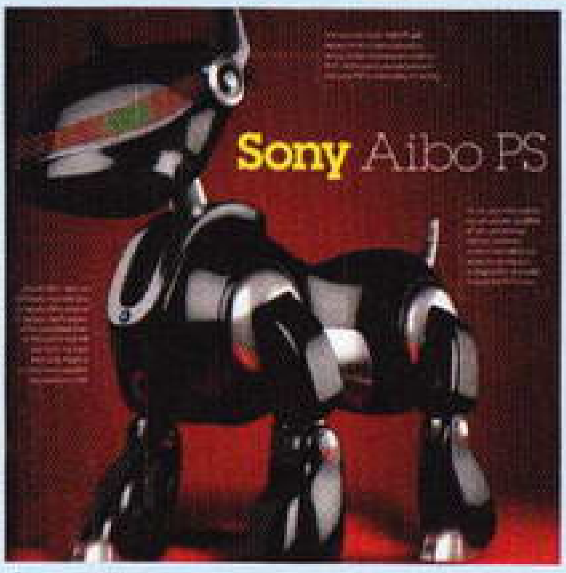
出门不迷路，日本Zenrin公司首次为NDS提供地图数据支持

日本住宅地图厂商Zenrin公司日前宣布，将首次为NDS软件《带着NDS去旅行 京都》提供地图数据支持。此次提供的地图数据有以下几个特点：使用体现京都风格的配色来设计地图、地图上所使用的文字和标记有古京都的感觉、根据NDS主机画面采用4种模式地图比例。

《带着NDS去旅行 京都》是JTB西日本公司发行的一款为前往京都的旅行者提供必要数据以及便利机能的实用软件。Zenrin公司表示今后还将为各种机器以及媒介提供相对应的地图数据支持。

索尼新一代机器狗将支持PSP遥控?

据国外媒体《Stuff》杂志的报道称，新一代索尼电子狗"Aibo PS"将会支持PS3和PSP控制，据称此次的电子狗由索尼的PS部门负责，旨在"增强PS3和PSP的功能吸引力。"



据称这次的电子狗将可以和索尼即将推出的虚拟社区Home联动，你还将可以为它下载新的个性，并支持用PSP的Wi-Fi功能遥控。而狗的摄像头还能实时传回拍摄到的画面到你的PSP上。

《戏剧迷宫 樱大战 缘因有你》初回限定版亮相

SEGA公司日前宣布，预定于2008年2月21日发售的NDS新作《戏剧迷宫 樱大战 缘因有你》将会推出"初回限定版"——"全明星版"。据悉，"全明星版"包装中将包括"携带蒸汽摄影机(キネマトロン)改专用收纳包"、"蒸汽式保护套NDSL"、"徽章贴纸"以及"软件收纳包"四种限量游戏主题赠品，售价为7140日元。

PSP版《凉宫春日的约定》延期发售

NBGI公司于2007年12月12日宣布，原定于2007年12月20日发售的PSP新作《凉宫春日的约定》将延期至12月27日发售。NBGI公司表示此次延期是为了"更好地为顾客提供高品质游戏"。

关注数字

5秒 平均5秒售出一台，任天堂宣布NDS成为销量冠军

日前，任天堂官方已经提前发布报告预测该公司现役主力掌机NDS(L)将成为2007年销量冠军。官方称2007年内(截止到11月30日)，任天堂在美国售出的NDS主机已经超过600万台，相当于平均每5秒就有一台NDS被售出。

任天堂官方称，上个月感恩节黄金周一周时间内，任天堂就卖出了65万台NDS主机，打破了美国历史上该时段游戏主机的销售记录。感恩节黄金周在美国是重要性和影响力仅次于圣诞黄金周的销售旺季，之前的销售记录保持者是任天堂的GBA。

超热血高校国夫君 躲避球部

超熱血高校くにおくん ドッジボール部

NDS ◆Arc System Works◆ACT

◆预定2008年2月21日◆日版

《热血硬派国夫君》，这部在FC时代里以不良少年为题材的硬派动作游戏给许多玩家的童年留下了美好的印象，自从它诞生以来，以国夫君为题材的作品便层出不穷，其中《热血高校躲避球部》便是系列作品之一，现在这部作品即将以复刻的形式登陆NDS了。本作的系统基本继承了《热血高校躲避球部》，在游戏里玩家要操纵国夫等著名角色与对手展开躲避球比赛，不过别以为本作的躲避球会与普通躲避球规则相同，游戏一如既往地保持了火爆的风格，为了赢得比赛球员可以无视一切规则：向对手施以拳脚，甚至是抄起地上的家伙向对手砸去。除了原有的这些内容，本作还会追加NDS版才有新要素，并且支持最大8人的无线联机。现在游戏已确定在明年的2月21日发售。（文：乌冬）

和不良少年一起打暴力躲避球吧！

刑事J.B.哈罗德的事件簿 杀人俱乐部

刑事J.B.ハロルドの事件簿 杀人俱乐部

NDS ◆fonfun◆AVG

◆预定2008年2月21日◆日版

本作移植自80年代PC平台的一款文字推理AVG，玩家在游戏中要扮演名为J.B.哈罗德的刑警，通过不断调查与取证，来解开一个又一个的杀人案件。PC版原作就以压抑的气氛、纠缠不清的人际关系和巧妙的谜题博得了AVG爱好者的好评。现在的NDS版，除了画面上的提高外，制作方还专门针对NDS的机能增加了帮助推理的新功能。比如玩家可以通过NDS上下两个画面来进行情报的整理，从而筛选出有用的信息和摒除无用信息；简化了操作，玩家只需要点击屏幕里的地图画面就能随意移动到指定地点；为照顾第一次接触本作的玩家，游戏还搭载了可以从同伴寄来的信里面获得操作方法和事件暗示的向导系统。本作将于明年春天发售，运用你的推理能力来解开事件的真相吧。（文：乌冬）

PC平台不朽推理名作即将登陆NDS

CCTV

CCTV

NDS

◆Nikitova◆ETC

◆预定2008年◆美版

看游戏名字可不要奇怪哦，这里的“CCTV”不是中央电视台的意思，而指的是“闭路电视”(Closed Circuit Television)。这款由Nikitova公司推出的创意作品将主要考验玩家的眼力，玩家要仔细观察NDS上屏的9个监控摄像头中的画面，从画面中的可疑目标中寻找到线索，直至抓到罪犯。当然游戏关卡不光只有商场这样比较简单的场景，随着游戏的推进，玩家还将周游世界各地，在美术展览馆、停车场、火车站、机场等各种有监视器的场合进行监视，找到并抓住普通罪犯、艺术品大盗以及走私犯。本作支持双人合作游戏，两个人合作来抓捕罪犯也是乐趣多多哦。（文：软饼干）

利用监视器 来抓捕罪犯的创意作品

雅达利经典游戏合辑 进化

Atari Classics Evolved

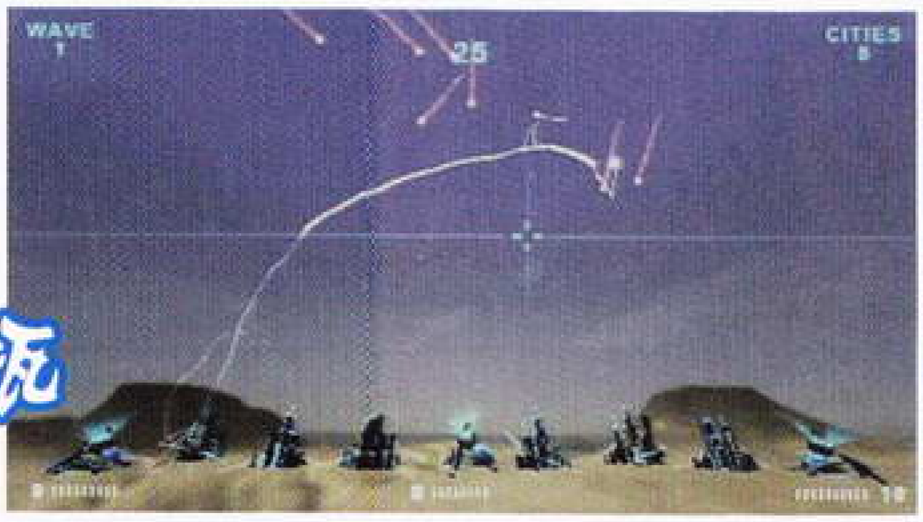
PSP

◆Atari◆ETC

◆预定2007年12月18日◆美版

老酒装新瓶 旧作换新颜

出生在80年代的玩家想必都听说过雅达利2600游戏机吧？这部诞生于1977年的主机在当时可是相当出名的。如果你对该主机上的游戏感兴趣的话，那就不能错过本作了。本作囊括了50余款雅达利游戏，虽然没有涵盖所有的经典游戏，但是如此数量多的怀旧之作还是会让游戏迷们重新回忆起30年前的游戏时光。这些游戏并不是以当年的模样重现在玩家面前的，而是利用现在的游戏技术加以处理，以全新的音效、3D画面以及渲染方式现世。外貌变了，其游戏精髓依旧存在，较高的游戏性还是能带给玩家不少乐趣的。当然如果你不喜欢这样的话，还可以通过解锁的方式，玩到这些小游戏的原始版本。（文：软饼干）



日本掌机软硬件周间销量榜

《勇者斗恶龙IV》不愧是日本国民RPG，首周60万以上的火爆销量实在是让人难以想象这已经是一款第二次移植的游戏。NDSL主机凭借着大作的支持周销量重新回到10万台以上，这是NDSL自今年9月第一周以来首次主机销量重回10万以上，而NDS家族的实际累计销量也在同时突破了2000万大关。

2007年11月19日～2007年11月25日

软件部分

1 NEW

勇者斗恶龙IV 被引导的人们

ドラゴンクエストⅣ 导かれし者たち

■Square Enix ■RPG ■2007年11月22日发售 ■5490日元

周间销量 60万1737套　累计销量 60万1737套

2

马里奥聚会DS

マリオパーティDS

■Nintendo ■TAB ■2007年11月8日发售 ■4800日元

周间销量 9万6598套　累计销量 45万3661套　NDS

3 NEW

流星洛克人2

流星のロックマン2

■Capcom ■A・RPG ■2007年11月22日发售 ■4800日元

周间销量 8万3744套　累计销量 8万3744套　NDS

4 NEW

古代王者 恐龙王者 7块碎片

古代王者 恐龙キング 7つのかけら

■SEGA ■RPG ■2007年11月22日发售 ■4800日元

周间销量 5万3358套　累计销量 5万3358套　NDS

5 NEW

偶像小狗 音乐频道 随身时尚

ワンタメ ミュージックチャンネル どこでもスタイル

■Capcom ■TAB ■2007年11月22日发售 ■5800日元

周间销量 3万3555套　累计销量 3万3555套　NDS

6 NEW

职业棒球 家庭棒球场DS

プロ野球 ファミスタDS

■NBGI ■SPG ■2007年11月15日发售 ■4800日元

周间销量 1万8139套　累计销量 6万2803套　NDS

7

马里奥赛车DS

マリオカートDS

■Nintendo ■RAC ■2005年12月8日发售 ■4800日元

周间销量 1万3681套　累计销量 255万2708套　NDS

8

财团法人日本汉字能力检定协会公式ソフト 250万人的汉检 新彻底汉字脑

财团法人日本汉字能力检定协会公式ソフト 250万人の汉检 新とことん汉字脑

■IE Institute ■ETC ■2007年11月1日发售 ■2800日元

周间销量 1万2921套　累计销量 4万6700套　NDS

9

口袋妖怪不可思议的迷宫 时之探险队・暗之探险队

ポケモン不思议のダンジョン 时の探检队・暗の探检队

■Pokemon ■RPG ■2007年9月13日发售 ■4800日元

周间销量 1万1836套　累计销量 106万4825套　NDS

10

DS西村京太郎悬疑 新侦探系列 京都・热海・绝海的孤岛 杀意的陷阱

DS西村京太郎サスペンス 新侦探シリーズ 京都・热海・绝海の孤岛 杀意のワナ

■Tecmo ■AVG ■2007年10月11日发售 ■3800日元

周间销量 1万319套　累计销量 13万3435套　NDS

2007年11月19日～2007年11月25日

硬件部分

机种	周间销量	2007年累计销量	总销量
NDSL	11万5529台	607万6768台	1360万2806台（2005万2012台）
PSP	8万8539台	237万8350台	689万1004台
GBM	451台	3万8172台	59万573台
GBASP	320台	3万957台	594万3707台

（括号内的为NDS＋NDSL累计销量之和）

销量比一比

于去年年底发售的《DQMJ》首周销量为63万3084套，《DQⅣ》NDS版的首周销量与之相当接近。《DQMJ》如今的累计销量约为150万套，因此可以预见《DQⅣ》的累计销量突破100万大关几乎已成定局。

话梅杂志&3DM-SMV

欧美市场扫描，关注流行趋势 TOP 15

欧美掌机游戏排行榜

美国NDS游戏销量排行榜

统计日期 2007年11月25日~2007年12月1日

排名	类型	中文名	英文名	厂商	发售日	周间销量	累计销量	上市时间(周)
1	ETC	任天狗全系列	Nintendogs	Nintendo	2005.8.22	69712套	5869016套	119
2	ETC	进一步成人脑力锻炼	More Brain Training from Dr Kawashima	Nintendo	2007.8.22	61828套	743515套	15
3	TAB	马里奥聚会DS	Mario Party DS	Nintendo	2007.11.19	56028套	173069套	2
4	RPG	口袋妖怪 钻石/珍珠	Pokemon Diamond/Pearl	Nintendo	2007.4.22	55461套	4038968套	32
5	A·RPG	塞尔达传说 幻影沙漏	The Legend of Zelda:Phantom Hourglass	Nintendo	2007.10.1	46652套	752012套	9
6	RPG	最终幻想XII 亡灵之翼	Final Fantasy XII:Revenant Wings	Square Enix	2007.11.20	39346套	126587套	2
7	ACT	新超级马里奥兄弟	New Super Mario Bros	Nintendo	2006.5.15	35256套	3339523套	81
8	ETC	实践眼力锻炼DS 眼力锻炼	Flash Focus:Vision Training in Minutes a Day	Nintendo	2007.10.15	33068套	154331套	7
9	RAC	马里奥赛车DS	Mario Kart DS	Nintendo	2005.11.15	30788套	2803142套	107
10	ETC	成人脑力锻炼	Dr Kawashima's Brain Training	Nintendo	2006.4.17	28143套	2013658套	85
11	ACT	乐高星球大战 传奇	Lego Star Wars:The Complete Saga	LucasArts	2007.11.6	24614套	117168套	4
12	SLG	我的模拟人生	MySims	EA Games	2007.9.18	23151套	269921套	11
13	RPG	勇者斗恶龙 怪兽统领者	Dragon Quest Monsters:Joker	Square Enix	2007.11.6	21769套	144225套	4
14	AVG	欢迎来到动物之森	Animal Crossing:Wild World	Nintendo	2005.12.5	19514套	1593037套	104
15	ACT	超级马里奥64DS	Super Mario 64 DS	Nintendo	2004.11.20	16789套	2292985套	158

《任天狗》全系列在美国的影响力是巨大的，不管是周间销量还是总销量都高居榜首。“《脑白金》系列”的销售情况与英国、澳洲差不多，属于不愁卖不掉的游戏品种。新游戏《马里奥聚会DS》上市两周的销售业绩优良，轻松坐上排行榜第三名的位置。其实仔细观察排行榜，便能看出几个著名游戏系列依旧牢牢占据着美国的NDS游戏市场。

美国PSP游戏销量排行榜

统计日期 2007年11月25日~2007年12月1日

排名	类型	中文名	英文名	厂商	发售日	周间销量	累计销量	上市时间(周)
1	ACT	星球大战前线 变节者中队	Star Wars Battlefront:Renegade Squadron	LucasArts	2007.10.9	71804套	373589套	8
2	ACT	达斯特	Daxter	SCEA	2006.3.14	62281套	749941套	90
3	SPG	麦登橄榄球08	Madden NFL 08	EA Sports	2007.8.14	17328套	226734套	16
4	SPG	美国职业摔交联盟2008	WWE SmackDown vs.RAW 2008	THQ	2007.11.13	13320套	55723套	3
5	S·RPG	最终幻想战略版 狮子战争	Final Fantasy Tactics:The Lion War	Square Enix	2007.10.9	10096套	173585套	8
6	ACT	横行霸道 罪都故事	Grand Theft Auto:Vice City Stories	Rockstar Games	2006.10.31	9103套	656021套	57
7	AVG	寂静岭 起源	Silent Hill:Origins	Konami	2007.11.6	8280套	53065套	4
8	FTG	铁拳 暗之复苏	Tekken:Dark Resurrection	NBGA	2006.7.25	7768套	293146套	71
9	RAC	极品飞车 最高通缉5-1-0	Need for Speed Most Wanted 5-1-0	EA	2005.11.15	7656套	995626套	107
10	S·RPG	魔界战记 携带版	Disgaea:Afternoon of Darkness	NIS America	2007.10.30	7529套	35623套	5
11	FTG	火影忍者 终极英雄	Naruto Ultimate Ninja Heroes	NBGA	2007.8.28	6451套	119934套	11
12	ACT	横行霸道 自由城故事	Grand Theft Auto:Liberty City Stories	Rockstar Games	2005.10.24	5795套	1808119套	110
13	RAC	极品飞车 卡本峡谷	Need for Speed Carbon:Own the City	EA Games	2006.10.31	5793套	376800套	57
14	ACT	海豹突击队 火线小组	SOCOM:U.S.Navy SEALs Fireteam Bravo	SCEA	2005.11.8	5627套	897580套	108
15	RAC	湾岸 午夜俱乐部3	Midnight Club 3:Dub Edition	Rockstar Games	2005.6.27	5201套	967978套	127

依靠同PSP主机捆绑销售的《星球大战前线 变节者中队》，毫不费力地坐到了榜首的位置，《星战》在美国的影响力是亚洲玩家无法想象的。《达斯特》依旧保持着稳定销售势头，暂列周间销量榜第二位，这款动作游戏在美国经久不衰已经不是什么稀罕事了。而最近推出的几款新作的销售情况，从榜内的数字就能略知一二。

诺梅杂志&3DM-SMV

Lancer 专栏

Lancer

继承世界IT精英大学辍学之癖好，二十出头便混迹于似有若无之中国游戏业，至今已十余载。现为某网游公司市场主管，因海外市场之需而重新关注深爱之电子游戏业，遂应编辑之邀重拾笔杆。

机灵的世嘉

从月初开始一直沉浸在Activision Blizzard合并声明的莫名亢奋中，忽略了对掌机界动态的关注，不过偶然看到一则《梦幻之星 携带版》的消息，还是忍不住心中暗自感触了一番——曾与索尼势不两立的世嘉果然成了不大不小的索尼饭。

今年来世嘉对索尼的热情实在是不低，在第三方的PS3独占游戏如落叶般凋零之时，世嘉贡献了《如龙见参》和《战场女武神》，据说另有多部PS3独占大作蓄势待发。记得当年世嘉灰头土脸地退出硬件市场，一心一意地效力于微软，结果差不多把过去的一些牌子都败了个精光，直到2004年世嘉被Sammy并购，终于形成了家用机偏向索尼，掌机偏向任天堂的整体战略方向，于是在这支持国货的策略中诞生了世嘉难得的强势原创品牌《如龙》，诞生了难得的百万大作《时尚魔女》，但最近的一些局势发展让世嘉与任天堂之间的合作出现了一些变数。

世嘉今年报以最大期望的游戏是《马里奥与索尼克 北京奥运会》，美国世嘉总裁曾明言该作将成为他们在Wii上重塑索尼克品牌地位的分水岭，销量预计400万套。而现实是该作在日本首日销量据说只有1.5万套，目前在日本总共只卖了十几万，好在日版的发行权归任天堂，销售潜力较强的欧版和美版交给了世嘉。据说这两个版本现在销量已经有将近50万，可惜距离400万的目标实在太遥远，就算加上日后的NDS版估计也是达成目标无望了。在NDS上，自《时尚魔女》之后，就再也没有让世嘉骄傲的游戏出现，号称具备《口袋妖怪》一切成功元素的《恐龙王者》后劲不足，NDS上的最新作首周销量5.3万，第二周即跌到区区数千。NDS的钱虽好赚，却也存在太多不确定性和运气因素，《时尚魔女》这种轻易突破百万的低投资第三方游戏毕竟是可遇而不可求的。

《梦幻之星 携带版》的销路前景不好说，不过它轻易击毙此前的X360版是毋庸置疑的。PS2版《梦幻之星宇宙》卖了将近20万，没有当年《PSO》在DC上的风采，却也不算丢人，给PSP准备的这一道虽然只是冷饭，也总比馊饭强，在它的身上我们可以看到世嘉近年来紧抓市场风向的投机主义思想。《梦幻之星 携带版》显然是乘《怪物猎人 携带版 2nd》之东风而来。《PSO》开了家用机网游之先河，而Capcom发现了把网游精髓搬到掌机上的门道，不用受制于宽带网络接入环境，在手掌上轻松享受高画质的联机游戏乐趣，这正是最能体现PSP独有魅力的游戏类型。《MHP2》在日本顺顺利利地卖过了150万，如果我没有记错的话，这应该是日本有史以来销量最高的第三方掌机游戏（除《DQ》外）。用PSP联机玩《MHP2》在日本的中学生中已经蔚然成风，世嘉显然是想从这股风潮中揩点油，在《怪物猎人3》来临之前捞上一票。《梦幻之星 携带版》的开发大概是从今年春开始的，十有八九就是《MHP2》刚发售那会，世嘉的脑子转得挺快，见势头好立马就跟上了，是否会画虎不成反类犬还有待观察，基本可以确定的是今后类似的游戏还会更多。

明年2月之后的PSP游戏真是不少，春天，就要到了。

话梅杂志&3DM-SMV

本栏目仅代表作者观点，本刊不一定赞同

Darkbaby 专栏

Darkbaby

游戏年龄高达二十多年的上海籍老玩家，游戏资深撰稿人，数年来码字总量累计接近百万。对游戏文化和游戏产业的历史有较深了解，行文诡异而别具一格。

口碑

前几天，某位综合游戏网站的编辑朋友告诉了我一个最近发现的奇特现象。他通过计测该网站的NDS游戏ROM专区下载情况，发现NBGI的大作RPG《无瑕传说》的页面点击率上万，而真正下载的数量却只有几千。另一款同时期推出的RPG《勇者斗恶龙Ⅳ》则恰恰相反，实际下载数量为页面点击率的三四倍。类似的情况绝非孤例，以前曾经也多次发现过，只是没有这次对比那么明显而已。

对于朋友的疑惑，我给予的回答只有两个字——“口碑”。“《DQ》系列”是日式RPG游戏的镇山之宝，同样也深受我国玩家的喜爱，因为历史原因使得《DQⅣ》这一作尤其获得资深玩家大力追捧（《DQⅣ》可能是该系列流入中国最多最早的FC卡带）。更兼Square Enix近年来发售了大量品质优秀的NDS游戏，在广大玩家心目中早已建立了良好口碑，因此许多玩家毫不犹豫就选择了下载。NBGI过去对于NDS的态度想必许多玩家都心知肚明，《无瑕传说》的前作《风雨传说》更是一个天大的笑柄，甚至被人揶揄为“哭泣传说”，以上的原因造成了玩家的抵触戒备心理，最终放弃了这款不惜血本的用心之作。

口碑的好坏，对于玩家下载免费游戏ROM的选择尚能产生这么大心理影响力，想来给正版游戏销量所造成的冲击会更加巨大。

12月6日发售的《无瑕传说》在日本本土取得了7.5万套以上的首日销量，消化率高达五成以上。从表面上看这个销售数字还算光鲜，但从出货数量看比前作大幅减少了，出货量一般都是根据来自商家方面的消费者实际预订数汇总统计的，我们可以看出无论日本的商家还是消费者对该作都持相当谨慎的态度。玩过《无瑕传说》的朋友们应该都能认同其不俗品质，或许从高画质CG过场、大牌声优阵容以及游戏本身的丰富内涵等种种足够体会到NBGI的用心程度，但7.5万套以上的首日销量实在不能算高，尤其在年末商战这样的黄金档期里，而且还是发售于如日中天的NDS平台，如果比较起先前冷饭重制《DQⅣ》首周60万的超热卖，更是只能徒呼奈何了（《无瑕传说》的开发费显然比《DQⅣ》高出许多）。“《传说》系列”一直不属于长卖型游戏，以目前的销售情况来看，本作的最终销量基本无望超过50万套，这样的成绩实在难以和交口称赞的绝佳口碑相衬。在广大参入NDS阵营日本第三方厂商中，Square Enix如果是胜组的代表，NBGI显然就是负组的领军人物（特指原Namco），厂商成败得失完全和最初时期投入的力度成正比。对于SE大把赚快钱的现状，NBGI显然已经心痒难搔，《无瑕传说》的用心程度足够体现其急于分一杯羹的焦虑。

《风雨传说》到《无瑕传说》的乌鸦变凤凰历程，给所有硬件至上论的玩家们上了一堂生动的课，真正决定游戏品质的并非硬件性能的高低，而是取决于开发厂商的态度。《风雨传说》到《无瑕传说》的历程也揭示了日本第三方开发商近年来急速衰退的根源，短视和贪婪已经让一个又一个曾经的金字招牌褪色变质，市场已经对此作出了公正的审判。口碑是决定游戏销量进退的最重要因素，连全球闻名的“《超级马里奥》系列”也曾经因一时的懈怠而暂时消沉，没有任何游戏能够规避这个不变的市场铁则。

“一份耕耘换来一份收获”——这句很久前就流传下来的格言至今尚有其宝贵的现实意义。

话梅杂志&3DM-SMV

栏目主持 雷伊

掌机黄金眼 POCKETGAMES GOLDEN EYES

本次点评的几款游戏来头都不小，而且在制作水准方面均值得肯定。这几款游戏都有着不低的可玩性，玩家不管购买其中的哪一款相信都不会觉得有所损失。值得一提的是《无瑕传说》终于重新挽回了“《传说》系列”的声誉，如果还有玩家对前作《风雨传说》的粗制滥造感到后怕的话那不要再犹豫了，这次的《传说》不会令你们失望。

POCKETGAMES

大众高尔夫 携带版2

みんなのGOLF ポータブル2

UMD■SCEJ■SPG■2007年12月6日■1～16人■无对应周边

画面 音效 系统

琉璃 所谓数年磨一剑，历经了三年，几乎让所有系列FANS望眼欲穿的《携带版》续作总算是发售了。本作没有辜负玩家的期待，在包含了前作全部内容的基础上，加入了足够多的新东西，新球场画面的表现力也非常不错。新增的迷你游戏是曾经PS2上《大众高尔夫4》的改良版，多洞得分的选择让游戏更具挑战性。不过，不能继承前作存档这点有些遗憾。

雷伊 和系列其他作品一样，本作的耐玩度依然有所保证，海量的收集要素和人物换装系统一如前作般好玩，可谓闲暇的时候消磨时间的佳品。网络对战的加入是本作的一个卖点，能让玩家们体会到单人游戏以外的新乐趣。不过总的来说，本作不像是一款完全新作，而更像是前作的加强版或资料片，新角色给人留下的印象都不够深刻，缺乏让人振奋的惊艳感。推荐

软饼干 本作不愧是掌机平台上最好的高尔夫游戏，它没有复杂的系统和繁琐的操作，新老玩家都能轻松上手。游戏画面清新可爱，比赛时的音乐相比1代有过之而无不及，总是能带给人轻松惬意的美好感觉。耐玩度超高也是其特色之一，光是那些需要慢慢收集开启的角色以及服装道具就够你玩上一阵子的了。另外能与世界各地的玩家切磋实在是一个非常吸引人的要素。

勇者别嚣张

勇者のくせになまいきだ。

UMD■SCEJ■SLG■2007年12月6日■1人■无对应周边

画面 音效 系统

乌洛 刚开始玩的时候千万别被本作简单的玩法所迷惑，玩下去后你就会发现游戏的难度还真不小，要成功建造一个地下王国，除了考验玩家对兵种的熟悉程度，还要有良好的大局观。另外一个使游戏难度增加的原因就是流程中途不能记录，不管你多努力，只要有一个地方过不去就要从头开始，真让人有摔机子的冲动，这对玩家的耐性是个不小的挑战。推荐

双皎 一款颠覆玩家传统游戏观念的作品。在极为朴实，甚至可以说是简陋的画面下能取得玩家的好评，这个完全得归功于出色的游戏系统。只有当你充分了解魔物生态平衡，掌握魔物种类和特性之后合理进行挖掘和升级魔物，这样才有可能击败后期强大得逆天的勇者们。游戏在音乐方面的表现也中规中举，不过可以看出魔王的配音还是下了一番功夫。推荐

胧月 厂商刻意营造出的简陋画面并不能掩盖本作的独特魅力，熟悉系统后很容易就会对这种老土的画面产生欲罢不能的“中毒”症状。本作故事的设定标新立异，通过食物连锁渐渐培养出强大怪物的系统非常有意思。游戏对操作速度有比较高的要求，不太适合习惯悠闲的玩家，但那种忙碌的感觉却叫人心情舒畅，重复可玩性和可研究性都非常高。

迷宫制造者编年史 II

クロニクル オブ ダンジョンメーカーII

UMD■Global A Entertainment■A·RPG■2007年12月6日■1人■无对应周边

画面

音效

系统

7 琉璃 作为PSP上一款风格独特的异色A·RPG作品，本作的迷宫制造系统可谓是趣味十足。游戏的操作有些复杂，但上手后感觉还不错。只是感觉本作过于将重头放到了迷宫建造之上，战斗部分有明显削弱。游戏流程较为简单，各项指令和提示也非常明显。每日的迷宫建造课程非常体贴新玩家。不过本作新增的幻兽系统实在是有些鸡肋，幻兽的AI非常低。 推荐

7 LIKY 游戏的题材比较新颖，制作迷宫的过程让人投入。相比前作，本作增加了更多的建筑材料，使得迷宫制作的形式更为多样，但本作总体而言与前作没有太大差别，系统方面的进化非常有限，惟一算得上的新变化可能就是新增的幻兽系统了。另外这款游戏号称A·RPG，但实际上动作成分制作得很成问题，角色动作缓慢，战斗毫无爽快感可言。

7 宇宵 创意和系统都非常棒的一个游戏。极高的自由度让玩家可以充分发挥自己的想象力来构造一个原本只存在于脑中的地下城迷宫。丰富的武器、素材与合成也让游戏的可玩性得到了保障。不过毕竟是小成本制作，简陋的开场，粗糙的画面，单调的金属音乐以及难以忍受的打击感都使得本作终究无法列入大作的行列，希望下次这个系列会有更好的表现吧。 推荐

雷顿教授与恶魔之箱

レイトン教授と悪魔の箱

卡片(1Gb)■Level-5■AVG■2007年11月29日■1人■无对应周边

画面

音效

系统

9 雷伊 老实说，我很难在这款游戏中发现明显缺点，游戏制作得真的很棒。本作的谜题与故事的结合更加紧密，谜题中的插画也不再显得突兀。几个小游戏制作得比前作更加用心，让本作可玩之处有了进一步提升。和前作一样，满足条件就能开启的动画欣赏等要素也让人觉得很有诚意。故事方面虽然惊喜不大，但我想认真玩到最后的人应该都会被结局所感动吧。

8 胧月 比起前作，游戏中的谜题与剧情的联系更为紧密，减少了牵强附会的不协调感。谜题一如既往的有趣，数量和种类上都能叫人满意。值得称道的是，作为一款以解谜为主的游戏，本作的剧情质量颇高。漫画一般的气氛，以及采用大量动画剧情的表现方式很方便玩家代入。另外除了主线以外，附带的辅助模式和提供下载的新谜题让游戏更加充实。

9 琉璃 作为“《雷顿教授》系列”的第二弹，本作并没有让人失望，游戏继承了前作的优秀剧本，让人在一边解开谜题的同时一边了解故事的发展。本作中的2D动画过场非常多，能让人看到过瘾，游戏中的配乐也非常配合气氛。谜题数量的增加并没有降低谜题的质量，高难度的谜题有时实在是让人抓狂，过高的日语要求也是本作的一大限制门槛。

无瑕传说

テイルズ オブ イノセンス

卡片(1Gb)■NBGI■RPG■2007年12月6日■1～2人■无对应周边

画面

音效

系统

9 宇宵 彻底脱胎换骨的掌机版“《传说》系列”作品。虽然无法与《深渊》等家用机版《传说》相媲美，但是无论音乐、画面还是系统几乎都无可挑剔。特别是游戏的战斗系统，达到了目前掌机版“《传说》系列”追求爽快感的峰值。要不是游戏稍显老套的剧情可能就会打下满分了。联机双打的设定也很有趣，和朋友一起研究连续技是一件非常快乐的事情。

8 雷伊 虽然没法跟家用机上的正统作相比，但本作的素质相比《风雨》实在高出了太多。游戏的手感非常不错，尽管仍然只能最多3人参战，但战斗系统十分爽快。比较遗憾的是迷宫部分做得还是有些偷工减料，不但缺乏传统的解谜要素，而且场景也比较单一。另外，称号系统的省略也让系列的死忠有些不满。游戏的画面不错，但在发生剧情的时候读取会比较慢。 推荐

8 胧月 可喜可贺的是NBGI没继续往《传说》这块招牌上抹黑，主线的长度和剧情质量都显得更像一部正统作品了。主人公的秘密能很好地吸引住玩家，各个主要角色，特别是反方角色的塑造独具魅力。一改前作的战斗系统，爽快感和可研究度都很让人满意，育成角色时也有足够的成就感。不过对于首次接触系列的玩家而言，缺少足够的教学部分显得不够亲切。

高达 战争编年史

PSP

ガンダムバトルクロニクル

◆NBGI◆ACT◆2007年10月4日◆日版

◆1人◆4800日元◆无对应周边

游戏时间：25小时以上

黄金眼评分：25

文 胧月

黄金眼 REVIEW

内涵过剩

一改惯例，这次先说说缺点，或者说不太体贴的地方吧。

我刚拿起游戏的时候，就被训练模式吓着了。厂商安排详细的训练关对玩家肯定有好处，问题是这个授课方法实在不够亲切。前期一些非常简单的基本操作，完全可以不用分成那么多项目。此外厂商还有意把训练关做成了递进型关卡，不完成前面的基础训练就无法开启高级训练项目。这点实在很不体贴——体贴这个词的含义，并非只是照顾新手玩家，前作的老玩家也应该在此之列。对于老玩家来说，他可以直接从实战里渐渐窥得系统全斑，然而他却无法在第一时间从训练模式里直接获取系统变更点。被强制先花上几个小时获得一些无用情报，心情实在无法好得起来。

U.C.的王牌在此集结

请大家不要对第一段文字产生误解，等你辛苦熬过(或无视)训练模式，精彩的U.C.战史会正式展现在你眼前。NBGI的高达游戏一向飘逸感不足，初操作起来会觉得颇不顺手。自机和敌机旗鼓相当的强度也让玩家不会有割草的感觉，你扮演的是一名士兵，不是什么了不起的英雄。而这种能让玩家产生犹如亲历战史的功力，NBGI可以当之无愧地站在顶点。

游戏系统好不一定叫座，但也鲜有单靠华丽外设成功的，“地雷”一词由此诞生。在厂商天花乱坠的广告攻势下，玩家那晕晕乎乎的脑袋里似乎只剩下“制作人是××××啊！”“此乃《××××》的正统续作啊！”“那脸蛋，那身材，那声优……”之类衍生出的美好妄想，待游戏发售后才发现这不过是知名制作人××××利用《××××》的金子招牌搭配上邪神级的3D建模做出来的试验品。

玩家的紧惕心日益提高，厂商的攻势依然还是那个套路。系统这东西，你向没玩过游戏的人高谈阔论几万字，对方还是一头雾水。所幸的是，NBGI为PSP制作的“《高达》系列”ACT已经由第二作《高达 沙场混战》挽回了面子，只要厂商不吃饱了撑着乱改系统，保持既有的评价完全没有问题，关心登场角色和机体变得天经地义。

由于王牌机师的能力不像SLG类高达游戏那么显赫，因此《战争编年史》中最抢眼的依然是机体。本作作为系列第三作，加入了大量真正意义上的最尖端MS。如果说《策略》只面向U.C.饭，《沙场混战》则在此基础上吸引了ACT爱好者。等到了《战争编年史》，既有的FANS群固然没有流失，一些很可能只图玩个高兴的“追星族”也会为了自己的爱机奋斗。

三部作品一路走来，厂商的进取心明晰可见，游戏不管口碑还是销量都在逐步提升。NBGI很有可能形成每年一作的传统，只要厂商愿意，游戏中的机体全明星化也不是难事，届时必将是一场更为华丽的盛典。

《怪物猎人 携带版 2nd G》开发者访谈

译 羽纹 美编 咕噜

透过两位制作人的访谈，来了解一些细节方面的要素

继上辑的《卷首特报》里公布了《怪物猎人 携带版 2nd G》（下称“2nd G”）的相关内容，本次“走近业界”为大家继续透露该作的新情报。文章来自于两位游戏制作人的访谈，今次将撇开上回谈论过的问题，报道一些细节方面的内容，让您看过以后对《2nd G》的期待度满点。

制作人

辻本良三先生

监督

一濑泰范先生

《2nd G》的关键字

作品的诞生环境

——首先想请问一下，这次特别加上“G”来推出《2nd》加强版的意义是什么？

辻本： 在之前TGS的发表会上我们也说过了，这款《2nd G》的诞生是为了向那些购买了《2nd》且享受到狩猎乐趣的玩家“报答恩情”，这便是我们制作这款游戏的理念。虽然这次的制作周期较为紧凑，但是我们打算把目前为止所有考虑到的要素都加进去。

——所有要素啊……难怪当初发表会上用到“祭典感觉”这个词啊。

一濑： 经过商讨后，我们连当初并没有打算在《2nd G》里出现的新要素也一并加进去了噢（笑）。

辻本： 多亏了大家的支持，《2nd》才能创下100万套以上的销售记录，而且直到现在也有很多玩家在进行着自己的狩猎生活。我们怀着对这部分玩家充满感激之情、并希望让那些了解到《2nd》销售记录但由于各种原因未能接触到的玩家也能来尝试一下的心态，对《2nd》的所有要素进行了审核，将《2nd G》制作得更为贴切。

话梅杂志&3DM-SMV

《2nd G》的关键字

"狡猾"的迅龙

2

——下面是令人在意的新怪物迅龙纳鲁加库鲁加。这只怪物……怎么说呢，总觉得有种像黑豹的感觉。

一濑：迅龙是我们仔细考量了"树海"这个区域后而量身订做的怪物。也正如你所说，作为参考的原型确实是黑豹，当然还有参考其他各式各样的生物。迅龙会从树海的黑暗角落里悄悄靠近猎物并实施袭击……这是到目前为止大型怪物所没有的"狡猾"特征，我们也很想表现出这种感觉。

——嗯嗯，说来迅龙的尾巴特别醒目啊。

一濑：是的，这条长尾正是它的最大特征噢。至于动作方面嘛，它也会带给您以往飞龙种怪物所不曾有过的感受。

——强度方面能透露一下吗？

辻本：如果论强度的话，应该是非常高吧。

一濑：的确是这样。因为它是在任务进行到某种程度之后才会出场的，并且会成为要求玩家发挥长久以来积累的狩猎经验、知识以及技巧的怪物。也就是说，迅龙绝对能让老玩家也忙活上一阵子。如果要问迅龙和轰龙对决究竟谁能够取得胜利的话……这样的话题又是另外一回事情了（编注：真会吊人胃口-_-‖）。总之，它在游戏中的定位大概如此。

梦幻古龙"总算"登场了

——在TGS上游戏企划人员就提到会出现新的亚种怪物，而我当天就在Blog里开玩笑地写到"难不成会是盾蟹的亚种？"，结果现在是正中下怀啊（汗）。

辻本、一濑（哄堂大笑）

一濑：这说明你的直觉很敏锐（笑）。

——你俩用异样的眼神看着我，让我总觉得自己好像做了什么坏事似的……就算事后去删除上面的内容也无济于事吧（笑）。

一濑：好吧，那就算了吧。

——真的是非常抱歉（笑）。

辻本：说到盾蟹亚种，它会做出一些原种不曾做过的动作，像这部分还要请各位耐心等待。当然，这只青盾蟹仅仅是亚种怪物的其中一个例子而已。

一濑：毕竟这次用到了"G"这个标题，没有加进一些新亚种怪物可是不行的啊。

——这次终于轮到浮岳龙登场了啊。

辻本：嗯，之前在《2nd》的时候也时常被问到"这次游戏中有收录浮岳龙吗？"、"浮岳龙到底什么时候提供下载呢？"这样的问题。

——是啊，之前在五月份的"怪物猎人庆典"上我就问过一濑先生同样的问题。因为每次看见探险猫捡回"龙木"、"龙苔"等浮岳龙素材的时候，都会不由自主地产生"浮岳龙到底在哪里啊……"这样略带失落的心情（笑）。

辻本：啊哈哈哈。那么现在你应该满意了吧。对于这只体型庞大、攻击方式特殊的怪物，我想第一次见到的人都会很惊讶。就算是曾经与它交过手的人也会有"感觉好象不一样啊……"这样的体验。

——感觉不同指的是动作上的变化吗？还是说出没场地不同之类的？

辻本、一濑：……

——……不能公布吗？

辻本、一濑：敬请期待！

话梅杂志&3DM-SMV

以往出现的旧怪物也进行了调整

——接下来是关于“G级任务”的内容，这是在TGS上公布的、令人欣喜万分的新要素吧。

一濑： 对于“G级”这个词汇我想系列FANS都不会感到陌生吧。为了让猎人追求当初《怪物猎人G》(编注：简称《MHG》，2005年在PS2上登场的作品）里那种超越上位任务的感觉，如何才能在“《携带版》系列”里制定出相应的合理位置，这是我们目前正在专心调整的部分。

一濑： 之前不是有要求同时讨伐两头大型怪物的、性质稍微有所不同的任务吗？像这种有所变化的任务在《2nd G》里也会重新准备一些喔。

辻本： 为了拓宽《怪物猎人》玩法广度而准备的这类任务，是肯定会值得细细品味的。

——这是在《2nd》之前都没有出现过的要素么？

辻本： 是目前为止系列里都没有的要素。

一濑： 应该说成是“好像有过但实际上并没有的要素。”

——那么将这些东西的集合体放进新作里就是G级任务了吗？

辻本： 不，并不是这样。一濑刚才所说的其实是“在任务中加入了新的达成目的。”

一濑： 而且这些玩法并不是G级任务所独有的哦。我们对能够着手进行修改的怪物都尽可能地加以改变并追加玩法，让玩家在“要如何与这些怪物战斗”上花费心思。

辻本： 说得简单一点的话就是“连旧怪物也手动进行了调整，让以往狩猎过的怪物也能使玩家产生惊喜。”

——这么说来所有大型怪物都更改过吗？

辻本： 当然并不是说完全换成了另外一种感觉，主要是以新要素的形式加入了一些东西。就像我今天出门狩猎娜娜·提斯卡托利（编注：俗称“炎妃龙”），就被这次新追加的攻击给打倒了。

——真是厉害啊……《怪物猎人》这样一款游戏，只要稍微加进几个新动作和攻击模式，就可以让里面的怪物有截然不同的改变。

迁本：的确是这样，就算是已经对《2nd》烂熟于心的玩家，稍微有一点大意还是会被打倒的喔。

——这样啊，那顺便问一下，新作的任务数量会比《2nd》多出很多吧？

一濑： 虽然前作的任务数量已经不少，但仔细算算看的话，大约是1.5倍的样子。

——（目瞪口呆）还真佩服UMD光碟里能够塞进这么多东西，不过增加这么多真的没问题吗？

辻本： 说不定哪个时候我们就宣布“《2nd G》是UMD两片装”。呵呵，开玩笑、开玩笑啦。

▲如果选择继承前作记录的话，那么可以在《2nd G》一开始就挑战G级任务。

《2nd G》的关键字 3

令玩家欣喜不已的狩猎舞台

——接下来想要问问关于场地方面的问题。之前在TGS上辻本先生的发言就包含了很多提示呢。

辻本： 嗯，就如我当时的提示一样。一个是新场地“树海”，虽然是在之前PC版《怪物猎人开拓者Online》里已经有过登场，但是这次出现在PSP上还是进行了相应的调整和优化。

——想问一下树海是从游戏初期就能进去的吗？

一濑： 咦？啊，嗯，嗯嗯。

——怎么突然间变得口齿不清了？（笑）

辻本： 其实这个区域也是和G级怪物、或是上位任务有相当大的联系吧。

话梅杂志&3DM-SMV

一濑：怎么说好呢？感觉上应该是要后期才能去的。不过这里也存在一些差异，虽然对于从《2nd G》才开始玩的人来说算是后期，但是对于已经深入钻研过《2nd》、准备继承存档的玩家来说则属于开头的部分。

辻本：啊啊啊（打断对话），别老是想着把话题都往那个方向带啊。（苦笑）

——另外，《MHP》里的旧场景也都采用了啊，对于这部分有啥特殊的原因么？

一濑：其实这个本来是在《2nd》里就准备加进去的内容，但是制作时间确实不够，才忍痛割爱将这项要素给摈弃了。如果这次将它说成卷土重来，那还真有点这意思。

——旧场地，相当怀念呢。

辻本：是啊，大家太久没去的话记忆都有些模糊了吧，（笑）

——确实是这样，比如本人就忘得差不多了……旧场地每个都做得很棒啊，而且很有特色，给人的感觉就像是回到了故乡一样。（编注：我想每位“老鸟”都会有如此深切的感受。）

辻本：正因为这游戏在不同的地方狩猎会有不同的感受，因此希望大家都能以新奇的目光来看待这些复活的旧场地。

——光是想着这些旧场地中如果出现迪加雷克斯（编注：俗称“轰龙”）之类的怪物就会很开心了。

辻本：没错。以前在旧场地里从来没有出现过的怪物这次也有可能出现。至于在哪块旧场地、哪种怪物组合，这点现在还必须保密，不过我相信一定会非常有趣喔。

▲在幽静的树海进行战斗，不知道这个形象场地中会有怎样的任务等待着大家。

《2nd G》的关键字

庞大的武器数量

4

——接下来是关于武器的，新增的斩味好象有点奇怪啊，居然是紫色的，它是比白色斩味更上层一个等级吗？

一濑：是的。

——这让人不禁在脑中遐想“到底会锐利到什么程度呢？”

一濑：就是锐利得不行了，呵呵。这里要说明的是，《2nd G》的武器进化系统会以前作为基础，然后再增加一些衍生的东西。所以说从现在开始努力收集《2nd》的武器的话……

辻本：怎么又来了？（笑）

一濑：玩家在开始游戏后可以尝试着寻找这类衍生武器，我想继承了《2nd》资料的人都会产生“哇！原来还有这种武器存在啊！”的感受吧！

——就系列的老玩家来说，当他们看见武器名单的时候就会热血沸腾了！

一濑：啊哈哈哈！不过说到这里，为武器取名称真是件苦差事啊……当初在《2nd》的时候，就是以“这绝对是最强的名字了！已经不可能再想出比这个更强的了！”这样的标准来进行命名的，结果这次却又必须要凌驾其上（苦笑）……所以这次让我们感觉到“这个名字，很明显已经达到极限了啊！”

——实在没办法啊，武器是前作的两倍呢。既然这样的话，那干脆就在武器名称前面全部加上一个“真”字不就好了吗？

辻本、一濑（哄堂大笑）

——像是真·死亡铭剃刀（クロームデスレイザー）、真·枪战车（ガンチャリオット）之类的等等。

辻本：拜托别再说了（笑）。

一濑：不过说真的，在这种情况下，我们的思考方向差一点就往那个方向去了，大家也感到很困扰。每当走到该地步时，大家都会说“不能输、不能妥协啊”之类激励的话语，新武器名称就是在众人绞尽脑汁的情况下才完成的，为的就是让玩家看出我们的用心。

话梅杂志&3DM-SMV

《2nd G》的关键字

即将"大显身手"的随行艾路 5

——最后是令人期待已久的"随行艾路"系统！请问在策划这个项目的时候是出于怎样的目的呢？

辻本：这个系统的偏重点则在于"模拟多人玩法"，另外对于那些单挑总是没办法完成任务的玩家多多少少会有所帮助。在此大环境下，"随行艾路"就诞生了。

——那么随行艾路在狩猎过程中大概能发挥出几人份的能力呢？

辻本：当然还是要看带去的艾路会如何行动来决定，不过就游戏实际体验来看，差不多是1.5人吧。

一濑：或许在某些情况下，会有在那程度之上的发挥也不一定喔。虽然它在有些时候会做出"愚蠢"的事情，例如正当猎人在全力以赴对付眼前的怪物时，却被艾路扔出来的炸弹打中之类的。请大家一定要原谅，因为只有在这种情况下，才会与偶尔大显身手的艾路产生一种信赖关系。（笑）

——每只随行艾路都有各自的性格吧，那么会不会有明明是带来进行狩猎的，但它却一直忙着采集的艾路之类呢？

一濑：嗯，关于这个部分嘛，的确是会有胆小的，又或是一下子就钻进土里、只会追打小型怪物等各式各样的艾路存在。而且这些艾路还能在猫人食堂（アイルーキッチン）进行训练。

——呜哇，还能培育啊！也就是说，强度方面会发生变化咯？

辻本：嗯，一些内部数值会产生变化。

——那么随行艾路也能改变装备吗？

辻本：这个嘛……大概会令人有一种"装上装备到底是怎么一回事呢"的感觉吧(苦笑)。

一濑：对于这次艾路的企划，我们想了很多点子。不过我想在猎人处于危急之中时，艾路能吸引怪物一次注意力，那么它就是"功不可没"了吧（笑）。

辻本：你会打心底产生一种"我不会让你的牺牲白费！"的感觉（笑）。

——真想试试看！

一濑：就算是随行艾路被打倒3次也不会造成任务失败，这点可以完全放心。

辻本：也就是说，从游戏面来看完全没有不利的部分哦。（编注：那刚才提到的"爆弹伤人"事件如何解释呢－_－॥）

——随行艾路在受到过量伤害后会钻地逃跑，是吧？

一濑：没错。

辻本：……您还真是心细啊（笑）。

——那当然，因为它毕竟是艾路嘛（笑）。

辻本：除此之外，为了当做附加要素，我们还加入了很有趣的东西。虽然现在还不能透露，不过敬请期待。

结束部分

——若还有其他要素的话也请告诉我们吧。

辻本：公会卡片（ギルドカート）也会有进化。从其他猎人那里取得公会卡片、然后观看其中的内容，甚至作为交流之工具的品质也都提升了。基本上就是加入了更详细的资料之类，也放进了一些玩家应该会很想知道的东西。

一濑：还有，为了使用起来方便，在系统方面也改良了。

——看来今次是下足了功夫啊。不过今天真是非常感谢两位告诉我们这么多事情，访谈也到此结束了。

辻本：一濑：辛苦了！

——（整理资料之时突然想到）啊，对了。有一点差点忘记问了，关于新怪物部分，除了迅龙之外还会有其他新怪物吗？

辻本：（迅速做出回答）这是秘密！

记者：……怎么能如此迅速地就做出回答啊……

辻本：啊哈哈，好啦好啦，关于这些事情嘛，请关注我们今后的情报吧！

话梅杂志&3DM-SMV

文 胧月 美编 Yangyu

機動戦士ガンダム ギレンの野望 アクシズの脅威

机动战士高达 基连的野望 阿克西斯的威胁

机动战士ガンダム ギレンの野望 アクシズの胁威

◆NBGI◆SLG◆预定2008年2月7日◆日版
◆1人◆5800日元◆无对应周边

PSP

在今年东京游戏展上。NGBI 公布了该社最为硬派的高达 SLG“《基连的野望》系列”新作《机动战士高达 基连的野望 阿克西斯白的威胁》。尽管当时除了一个标题外没有其他消息放出。可喜爱战略游戏的 UC 高达饭们绝不会忽视它的存在。该系列作品由于门槛较高，加上多年没有推出过原创 新作，玩惯《机战》或《SD 高达G世纪》的新玩家一般 不太愿意去尝试。这次NGBI 一举放出新作的大量消息。老 FANS 自然不会错过，而从未接触过该系列的玩家 也请别错过这次机会，当你熟悉了系统以后，就会对它欲罢不能了。

两部新作品追加!

PSP版《机动战士高达 基连的野望 吉翁的系谱》中，收录从初代《高达》开始一直到《机动战士Z高达》的剧情，本作会在此基础之上再度新增《机动战士高达ZZ》和《机动战士高达 逆袭的夏亚》两部作品，玩家除了可以重温更多经典战役外，更能接触到大量新机体。

◀前作最强机体之一的Z高达能够和最新机体对抗吗？

五大势力!

PSP版《吉翁的系谱》初始只能从连邦和吉翁两个势力中选择其一开始游戏，本作在新增两大剧本的前提下更提高了势力选择的自由度——即连邦军、吉翁军、奥古、提坦斯和阿克西斯这五个势力在初期即可选择。如果你想早早地看到 ZZ 高达、卡碧尼等强力机体，不妨直接从格林普斯战役开始游戏吧。

各战役的主要对峙阵营

话梅杂志&3DM-SMV

新增作品一 机动战士高达 ZZ

《高达ZZ》的剧情紧随《Z高达》之后，以格林普斯战役结束后的宇宙世纪0088为舞台。对抗的双方为以控制地球圈为目标的阿克西斯（新吉翁）和阻止他们的奥古。原作中阿克西斯从内部分裂成了两个势力，游戏中该如何表现呢？

◀新吉翁开发的巨大MS奎·曼沙，火力甚至凌驾于ZZ之上？

▲主人公捷多的机体ZZ高达是奥古方火力输出最强的机体。

新增作品二 机动战士高达 逆袭的夏亚

宇宙世纪0093年，新吉翁总帅夏亚欲将小行星阿克西斯坠向地球。为了阻止夏亚，阿姆罗加入朗德·贝尔队再次出击。宿命的对决在本作会划上终止符！

▲装备了攻防一体的远距离诱导兵器浮游炮。

▲夏亚专用机体，只有NT才能驾驶的高性能MS。

▲夏亚是一名伟大的机师，更是一个手腕高明的政治家。

一年战争（机动战士高达）

连邦军 总大将 雷比尔

连邦军的总司令部被安置在南美洲的贾布罗，组织规模非常巨大，军队从数量上来看也绝对压倒吉翁军，但……

▶原作中的雷比尔身为连邦军的最高统领依然亲自奔赴前线指挥战斗，是一名勇猛的巨人。

吉翁军 总大将 基连·扎比

吉翁是以殖民地Side3为总部的国家。尽管军队数量不及连邦，可依靠开发出的新型人形兵器，吉翁的总帅向地球连邦挑起了独立战争。

▶吉翁军名义上的最高统帅是基连的父亲，但实权却一直被基连牢牢攥在手里。

话梅杂志&3DM-SMV

两部新作品追加！

前文已经说过“《基连的野望》系列”有着较高的门槛，所幸本作继承的是相对比较好上手一点的《吉翁的系谱》。游戏的流程进行大体分成战略部分和战斗部分，战略部分让玩家和CPU分别处理内政，如果有一方势力发动了作战指令，就会在战略部分结束后进入战斗部分。下面就对该系统进行简单的介绍。

战略部分 强化自身军力！

在战略部分时，玩家要设定军队的行动，如敌军情报收集、机体的开发和生产、部队的调动、与其他势力的外交等等，一个国家的所有决策都会交由玩家亲自完成。

◀正因为指令部分的超高自由度，导致很多玩家在初期会不知所措。

开发

战斗的胜利离不开强力兵器的开发，从预算中拿出一部分投入开发活动，让军方技术力得到提高后，就能获得新武器的开发方案，继而开发出强力机体来。

▲技术投入分为基础、MS、MA、敌性四类，综合提高它们吧。

▼越是高性能的机体，开发方案就越是难以入手。一旦开发完毕，其成就感也是无可比拟的。

情报

向谍报部投入资金可以提高军队的谍报能力。谍报能力提高后，玩家不仅能了解敌军战力的详细数据，还可以觉察出敌军的行军动向。

▲掌握情报就能获得胜利并非夸张，在条件允许的情况下，尽可能地将预算投入谍报部，让敌人的一举一动无所遁形。

生产

▶原作动画里的主角机，其能力在游戏中必定不会差。

本作实际登场的机体超过400种，大约是《吉翁的系谱》的两倍。新机体在开发好之后就能实际投入生产了，生产出的机体可以编入各地的队伍中预备战斗。生产机体不仅需要资金和资源，也需要消耗一定的时间，玩家一边要调配好资金和资源，一边要根据战况决定要生产哪些机体。

格林普斯战役（机动战士Z高达）

奥古 总大将 布雷克斯·佛拉

以连邦军的布雷克斯准将为中心成立的反提坦斯组织，与小林隼人所属的卡拉巴互相提携。

提坦斯 总大将 杰米多夫·海曼

以清剿吉翁残党为名义设立的连邦军精英组织，是一个为达目标而不择手段的冷血集团。

▶连邦军的诸多王牌机师都是提坦斯的成员。

诺梅杂志&3DM-SMV

宇宙和地球间的两线战斗

和前作一样，游戏中的战略版图分成宇宙和地球两块，每个版图都由多个地区组成。每个势力方有着各自的大本营，攻克敌方的大本营就能赢得胜利。

▶宇宙领域里分布着阿克西斯等势力的军事据点和殖民地。

▲地面主要是连邦军的势力范围。

战斗部分

玩家在战略部分执行了进攻指令后就能够进入战斗部分。发生战斗的地区其地图会被精细放大，与《大战略》相似，地图以六边形的格子拼接而成，敌我双方要在该地区调兵遣将完成一场攻防战。当敌我双方遭遇并执行攻击指令时，就会进入战斗动画。

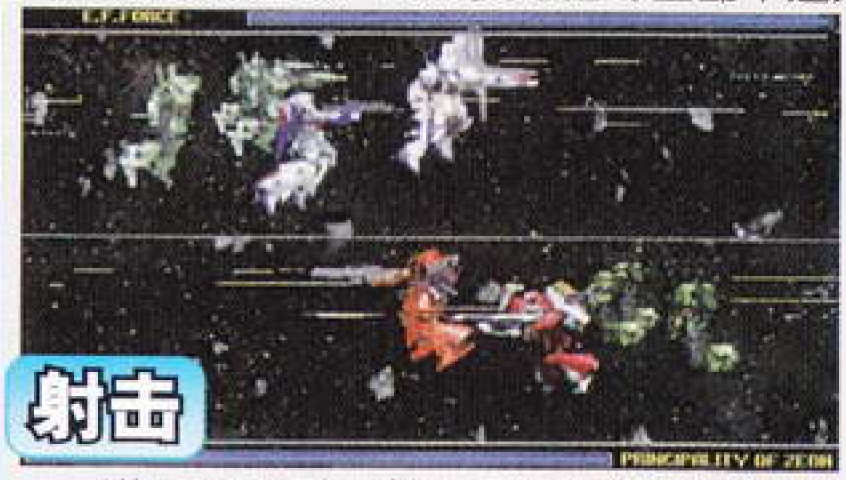
移动回合

在地图上移动时还能执行索敌、攻击、占领等指令，占领地图上的补给据点，对于能否顺利层层推进阵线具有重要作用。

◀除了大型单位外，每个行动小组可由三架机体组成。

攻击回合

和普通战棋不太一样的是，在移动回合下达了攻击指令后，机体并不会立刻发动进攻，而是要等指令全部下达完后，一口气进入攻击回合。



进入战斗后，首先是双方部队远距离射击。如果战斗双方在地图上的位置有所间隔，那么射击完毕后战斗即会终了。

战斗双方在地图上邻接时，射击战后会紧接格斗战。

阿克西斯　总大将　哈曼·卡恩

以小行星阿克西斯为据点建立的组织，虽在名义上拥戴扎比家的后裔密涅瓦为最高元首，实际权力则被摄政官哈曼一手掌控。

▶和夏亚一样，女中豪杰哈曼是一位在政治和战斗能力方面都出类拔萃的NT。

还会有剧情对话！

▲原作中有所关联的重要角色见面时，还能发生特殊对话。

话梅杂志&3DM-SMV

编 胧月 美编 小鱼仔

PHANTASY STAR PORTABLE

ファンタシースター ポータブル

随时、随地，大家一起《梦幻之星》！

主人公值得信赖的伙伴

本作的公布无疑是世嘉给喜欢联机游戏的PSP玩家献上的大礼。风头上要盖过《MHP2G》几乎没有可能，不过《PSP》（不要误解，此处是本作的简称）无疑有着门槛低、易亲近的优势，不用投入太多的心力就可以爽快击杀敌人。本作基于《梦幻之星 宇宙》改编，并加入资料篇《伊鲁米那斯的野望》的新要素以及全新的故事模式，可以说诚意十足。本次情报将率先披露两名新角色以及故事、联机两大基本模式。

梦幻之星 携带版

ファンタジースター ポータブル

◆SEGA◆A・RPG◆预定2008年春◆日版
◆1～4人◆售价未定◆无对应周边

PSP

▲维维安的人工智能非常发达，言谈举止都和人类非常接近。

新角色 维维安

声优：丰口惠

格拉尔太阳系最大的军事企业GRM造出的CAST（人工生命体），她的情报处理能力和战斗能力都远超以前的旧型CAST，是新一批CAST的试验模版。为了准确掌握她的能力，她被安排在名为“守护者”的部队里。

谜之熟女

海露嘉诺伊曼

声优：田中理惠

▼海露嘉会和主人公一行多次遭遇，她的意图到底是什么？

野性的穿着，美丽的容颜，海露嘉是一个作风剽悍的女人。据说行星间警卫组织“守护者”的据点——守护者殖民地所发生的恐怖袭击就是她一手策划的。但她的一切都还是个谜，真实身分到底是……

话梅杂志&3DM-SMV

单人故事模式

故事

格拉尔太阳系遭到了谜之宇宙生命体“SEED”的袭击。在四大种族的努力下，SEED被成功封印——故事发生在SEED被封印的几个月后，隶属“守护者”的主人公迎来了新队员维维安。然而，一起恐怖袭击不期而至，格拉尔星系再度面临危机。

▲《梦幻之星》的角色作成系统依然健在，玩家可自行设定的项目很多，创造出个性的角色完全没有问题。

同伴是最新型的人工生命体

▶和主人公一同完成任务的维维安，她的战斗能力非常值得信赖，同时拥有丰富人类感情的她会显得十分可爱。

◀与宇宙海贼泰拉对峙的海露嘉，看来她的作战能力也非同小可。

搭讪高手修加登场

▲“守护者”中的好色男性，看到维维安后立即上前搭讪。

新作故事模式的主人公可由玩家自己作成。故事中既能见到家用机版《PSU》中活跃的老面孔，也有全新的原创角色。玩家与维维安、海露嘉之间会发生怎样的故事？就请你来到这个幻想的宇宙里亲自体验一番吧。

巨大BOSS出现！

◀在《伊鲁米那斯的野望》里登场的BOSS「迪・罗雷」，全身被硬壳包住的它很不好对付。

◀这是前作里从未露面的新BOSS，面相极为凶暴，这造型，这背景是不是让你联想到什么了呢？

多人联机模式

本作支持最多四人的无线联机冒险，这也是网络版《梦幻之星》的最大魅力。目前值得关注的是单人模式下的角色能否直接在联机模式下使用，以及本作能否和PS2版《PSU》联动呢？

向着迷宫的最深处，出发！

▲打倒前方的怪物，一直走到迷宫最深处。

▶只要一起玩，简单的怪物战也会变得好玩起来。

发挥各自的长处

▲玩家们的角色有不同的战斗种类，发挥好自己的职业特色，营造出强大的团队来吧。

◀直接跟同伴用语言交流是联机游戏的乐趣之一。

话梅杂志&3DM-SMV

文 胧月 美编 小鱼仔

自由编辑并使用怪物，并与之一同战斗的魅力RPG

CODED SOUL コーデッドソウル —受け継がれしイデア—

本作是由《真·女神转生》之父冈田耕始（现为Gaia公司的社长）制作的一款充满动作要素的原创RPG，人物的设定风格和之前同社的《怪兽王国》比较近似，而“怪兽”依然会成为游戏的关键词。

代码之魂 受继承的伊迪亚

コーデッドソウル 受け継がれしイデア

◆SCEJ/Gaia◆RPG◆预定2008年2月7日◆日版

◆1人◆4980日元◆无对应周边

PSP

主人公 杰伊

杰伊是一名出色的军人，为了营救被带走的女主人公而来到异界。他拥有将怪物数据化并收为己方同伴的能力，利用盖尔交给他的武器纵横异界。

捕获怪物！

杰伊可以吸收被自己打倒的怪物的“魂”，以将对方捕获。这些怪物有100种以上，玩家可以选出两只加入队伍协同主人公战斗，不同的组合方式将让战斗展现出不同的乐趣。

▲100种以上的怪物会登陆本作，其中某些给人似曾相识的感觉……

杰伊在探索异界时受到时间的限制，只有在规定时间内找到Check Point才能向深处前进。一路上会有强大的敌人阻挡玩家，最大限度发挥同伴怪物的能力打倒它们吧！

◀玩家和己方怪物可形成连续攻击，连击成功可使得战斗结束时的经验值获得量大幅提升，同时也更加容易获得稀有道具。

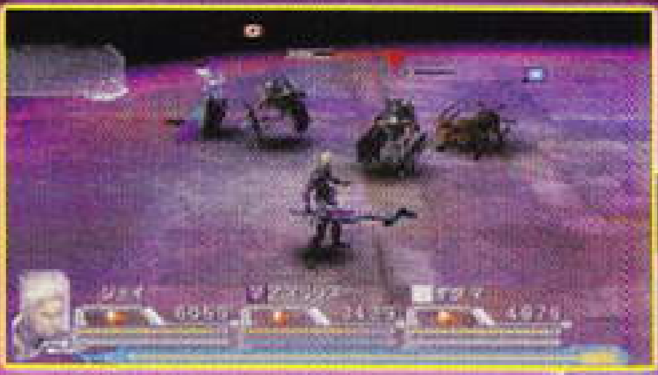
和怪物一起战斗吧！

▶异界的迷宫是自动生成的，每次进入都会有所不同。战斗方式则是以动作的形式展开，玩家一方面要控制好杰伊，一方面也要对己方怪物下达正确指示。

话梅杂志&3DM-SMV

羁绊反射

进入战斗后，画面的最下方有一条蓝色的羁绊槽，蓄满后可使用威力强大的“羁绊反射”技能。羁绊反射发动后，杰伊会和怪物间形成特定轨道，并释放出冲击波给予处于轨道上的敌人较高伤害。



为救出梅而挑战异界

梅 为了保护杰伊而受重伤的少女

◀为了救活重伤的梅，杰伊协助盖尔在异界中寻找必需的道具。

要前往异界必须通过特定的“石碑巨门”，军方一直从事着该门的研究。某日，少年盖尔打开此门，并带领医护人员梅和护卫杰伊进入了异界。但由于盖尔妄自行动，导致事态发生了剧变。为了保护杰伊，梅中弹倒下。随后，她被盖尔带走，消失在异界的某个角落中。

盖尔 打开异界之门的少年

▲只有盖尔才能打开异界之门，他要把受伤的梅带到何处呢？

精妙有趣的系统

本作的培养系统有很多值得推敲的地方。除了怪物的能力觉醒和成长外，还可以用道具给怪物附加各种能力。而冈田耕始更把《女神》中的融合系统引入本作，玩家将怪物和武器融合后，就能获得全新属性的新武器。

通过Karma使怪物成长

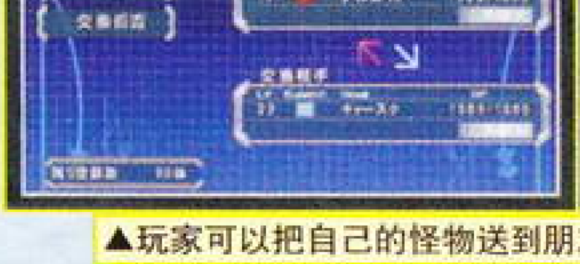
Karma的原意是“业”，本作中指怪物的成长条件。将符合成长条件的道具给予该怪物，就能让它学会攻击、回复、辅助等多种能力。

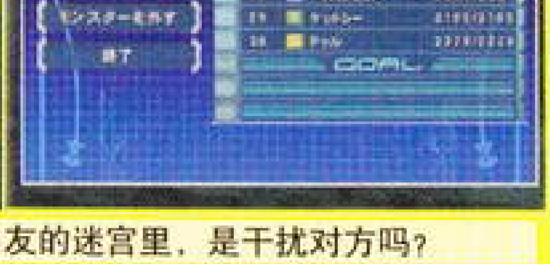
突变系统

游戏中的特殊细胞道具可以装备在怪物身上，给怪物的攻击附加各种特殊效果，如“毒”、“睡眠”等。

融合系统

本作中的武器种类繁多，包括剑、枪、锤、斧等。杰伊在装备不同武器时使出的招式均有所差别。融合系统可以将怪物和武器融合，让怪物的能力寄宿在武器中，继而产生全新的武器。





▲玩家可以把自己的怪物送到朋友的迷宫里，是干扰对方吗？

和朋友通信游戏

本作支持联机对战，玩家可以跟朋友比比谁先闯过同一个迷宫。除对战外，玩家间还可以互换怪物。

话梅东东&3DM-SMV

魔王远吕智降临！三国战国武将大混战！

無双OROCHI

文 马修 美编 Yangyu

继《真·三国无双 二度进化》的平平表现与《真·三国无双DS》的恶评如潮之后，光荣的《无双》新作便在掌机上没有了消息，在人们猜测究竟下一款登陆 PSP 的《无双》会是哪作时，光荣却给大家一个惊喜——《无双大蛇》，移植自 PS2 的、融合了三国战国武将并收录两个时代诸多著名战场的《无双大蛇》！

无双大蛇

无双OROCHI

◆Koei◆ACT◆预定2008年2月21日◆日版

◆1～2人◆5280日元◆对应周边未定

PSP

豪华阵容！ 79名武将登场！

有一个叫远吕智（即大蛇，OROCHI）的魔头，用了某种魔法，将三国、战国的武将乃至城池战场都汇集到一个时间空间内，变动使得一些势力几近覆灭，一些人物失踪，还有一些人物则怀着自己的心思为远吕智效力，更多的则是奋力反抗……没有哪个英雄甘心屈人之下，更没有谁甘心让远吕智这个莫名其妙的魔物得逞，乱世出英雄，两大乱世同台更是英雄云集——本作登场的三国武将和战国武将总计达到 77 人，加上原创 BOSS 远吕智以及远吕智的军师妲己，可选人物达到了 79 人！豪华的阵容，无疑可以大大保证游戏的耐玩度。

完整的大战场

如果说79名可选人物的阵容堪称豪华，那么本作取消走格子、大地图终于回归的设定，就可谓是给人以惊喜了，玩家在PSP上，终于可以驰骋战斗于整个战场了。

▼战斗中的石田三成，这次是和直江兼续、丰臣秀吉组队——仅剩一丝血了，小才子有危险哦！

▲和大蛇妖兵战斗的武田信玄，同队的还有阿市和杂贺孙市，地图貌似是长谷堂之战——武田后面的杂贺孙市是怎么回事？原作中小队未出战角色根本不会显露在画面中的。

…&3DM-SMV

故事模式——双人协力出战

从前的双人联机，除了交换副将，便是一些给人感觉有些可有可无的对战模式。本作则可以在故事模式下进行双人协力出战，而且因为掌机的特点，使得玩家们协力出战时不用再忍受屏幕切割的不便，各有各的屏幕，和朋友一起驰骋征战在猛将云集的《无双大蛇》世界中吧。

▲两个赵云在奋战，和朋友一起征战乱世吧！

魔王军的首领和军师

◀比起三国、战国时代的美女们，妲己的外表确实难称出众，不过特有的妖魅气质和魔鬼身材也不是一般男性能拒绝得了的。

妲己

性感妖媚、言行轻浮的女性。远吕智的军师，性格残忍，长于诡计，而且擅长挑拨离间，在远吕智征服三国、战国的计划中。她靠着出色的离间能力分离了诸多势力。

远吕智

野心极大的大魔头，苦于麾下缺乏猛将，便将三国和战国时代合二为一，准备将两个时代的猛将收于麾下组成一支强大的军队——没想到猛将们不吃这套，于是，空前的大混战开始了……

话梅杂志&3DM-SMV

原作独特系统完整保留

《无双大蛇》融合了《真·三国无双》和《战国无双》两大系列，除了来自两大系列的一些系统，更有三大《无双大蛇》本身独有系统：小队作战系统、武器融合系统和特技成长系统。而这三大系统在 PSP 版中将全部予以保留。

小队作战系统

▼三人一组，选择三个武将出战，战斗中可以随时切换武将，经验值可以共享，某些特技、招式的效果也可以全小队共享。

◀体贴的武器融合系统，用结算的经验值改造合并武器。

▲《无双大蛇》中，当武将在战斗中达成一定的条件时，就会习得特技。习得的特技可以在以后的战斗中装备，效果则为全队有效。

事件发生时的特写图片

当战斗中发生某些特殊事件时，战斗画面就会切换为特写画面，此时游戏中人物对话是有语音的，同时还配有对话框，这样就更方便玩家了解剧情了。

▲魔王的降临使得乱世更加混乱，在被改写的历史中，江东孙氏又将扮演什么样的角色？

▶陆逊的火计发动！本作中爱放火的人可不少。

◀乱世中，石田三成协助曹丕征战天下，有石田三成的帮助，曹丕又将有怎样的作为？

一些猜测

同屏人数

就目前公布的内容来说，PSP 版《无双大蛇》无疑给了玩家诸多的惊喜，保留了全人物、大战场及语音的《无双大蛇》可以说具有里程碑的意义。不过从公布的画面看，相信大家也都看到了不足，那就是战场较空，同屏人物较少。不过以往 PSP 版《无双》公布图片的同屏人数也比实际游戏中少——应该和《二度进化》差不多吧。

队友？副将？护卫兵？

▲本为一队但同时出现在屏幕上的星彩和赵云，注意两人之间的效果。

原作中，小队只有一人出战，其余两人并不在画面中显示，而在左图片里，赵云和星彩不仅同屏出现，两人之间还有《战国无双2》中主角和护卫兵间达成"激·无双乱舞"条件时才有的效果。难道队友也可以作为副将或护卫兵出战？距离发售日还有两个月时间，到了发售后便一切知晓。

语络杂志&3DM SMV

「花と太陽と雨と」

Flower, Sun, and Rain

-終わらない楽園-

文 胧月 美编 咕噜

须田刚一于2001年推出的AVG作品《花、太阳、雨》即将移植NDS，这款游戏在当年就以高素质的剧情和浓重而特色的画面给予玩家全新的感受并广受好评。游戏在气氛的把握上相当出色——美丽小岛上的不明事件，似真似幻的谜题，神秘的梦境，这些都等着玩家去抽丝剥茧。

花、太阳、雨 永不终结的乐园

花と太阳と雨 终わらない乐园

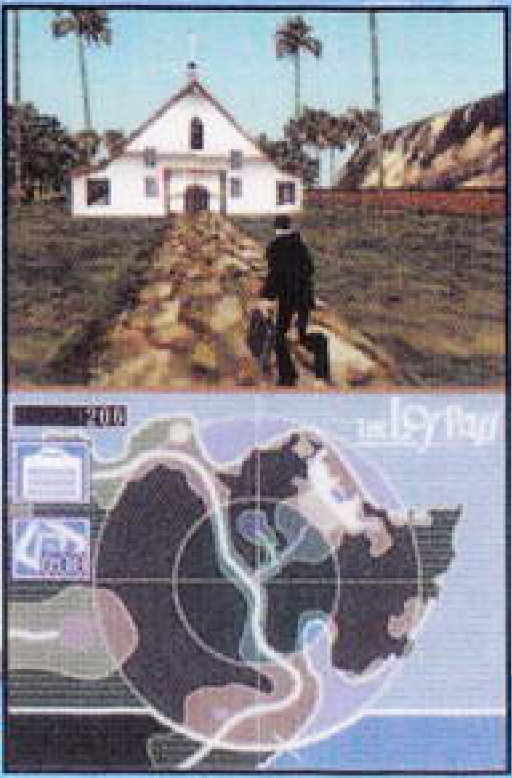
NDS ◆MMV◆AVG◆预定2008年3月6日◆日版
◆1人◆容量未定◆售价未定◆无对应周边

主人公
蒙德·史密欧

蒙德是一名探索家，受“花、太阳、雨”旅馆的所有者艾德的委托来到罗斯帕丝岛。他的电脑几乎从不离身，并取名为“凯瑟琳”。

罗斯帕丝——大海中的孤岛乐园

◀本作的舞台，观光胜地罗斯帕丝岛，正是该岛把史密欧卷入各种麻烦之中。



▲岛上的人文和自然景观都值得玩家留连，教会、沙滩等各种场所均会有奇妙人物登场。

没有过去的乐园，永不完结的事件

▲随着故事的进行，失去了过去的这个小岛也会渐渐从迷雾里展现出全貌。

游戏流程 1 早晨醒来

游戏由很多章节构成，每章的开始必然是史密欧从旅馆的床上醒来，而且每次醒来都是他刚到岛上的第二天。在事件得到解决前，史密欧必将会反复迎来同一天的早晨。

▼史密欧每天都要赶向飞机场，但每次都会遇到意想不到的麻烦。

▲史密欧的本来目的是阻止恐怖份子对飞机实施爆破袭击，在该目的达成前，他都无法离开“这一天”。

话梅杂志&3DM-SMV

游戏流程 2 麻烦事件发生

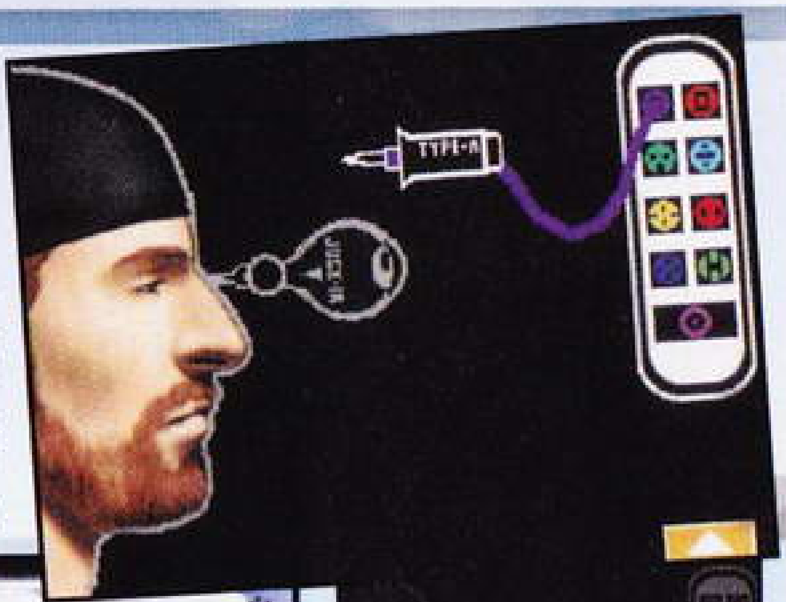
在史密欧前往机场的途中，都会遇到阻碍。奇妙的登场人物会向他提出各种委托，实现委托即可完成本章。

▲下屏会全程显示游戏地图，查看起来非常方便。

▲虽然飞机场有重要的事情在等着史密欧，可好心的他总是无法拒绝路人的委托。

游戏流程 3 解谜

所谓的麻烦事件发生后，形形色色的路人会要求史密欧寻找各种奇怪的东西。找到目标物品后，史密欧会接上自己的特殊电脑"凯瑟琳"——一台万能密码输入装置，输入特定密码就可完成解谜。谜题的密码其实都在委托人艾德交给他的罗斯帕丝岛向导书里。玩家要做的就是凭借每章得到的情报和自己的直觉，找出对应密码在向导书里的页数。



▶使用触控笔操作"凯瑟琳"，接着便可输入密码了。

充满谜题的登场人物们

艾德·马卡利斯塔

史密欧的委托人，是"花、太阳、雨"旅馆的管理人。他尽忠职守，以自己出色的服务接待着每位客人。

玛琪·斯丁

旅馆的女服务生，工作勤劳，是丝的母亲。

丝·斯丁

玛琪的女儿，跟在母亲手下从事服务生的工作。在游戏里她是史密欧的接待人。

洛克

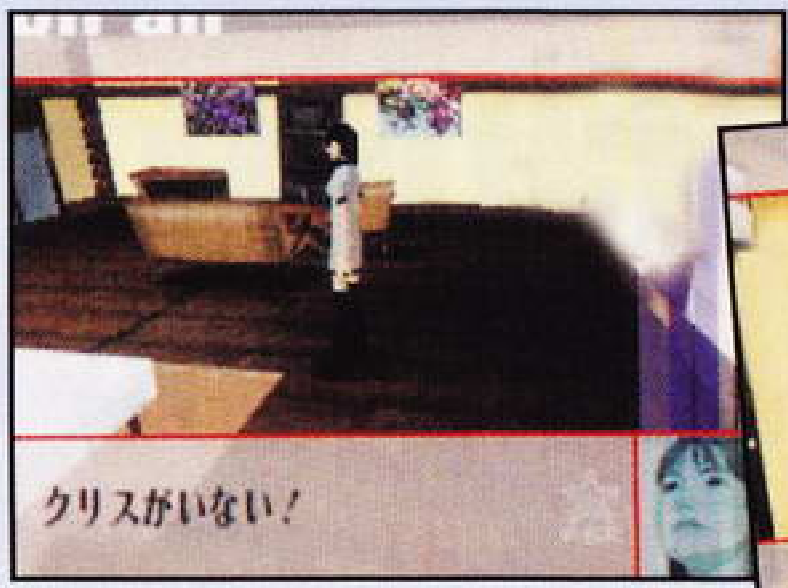
旅馆的吧台招待，但不会调鸡尾酒。

话梅杂志&3DM-SMV

游戏流程 4 多利格出现

解决了路人的委托后，游戏会切换为操作谜之少女多利格寻找她失踪的宠物鳄鱼“克利斯”。这部分游戏内容包含了透析整个事件真相的关键情报，梦境里的她到底扮演着怎样的角色呢？

▲由于史密欧每天都因为路人的委托而耽误了去机场，因此每章在事件解决后都会出现飞机在空中爆炸的场面，之后史密欧会失去知觉。

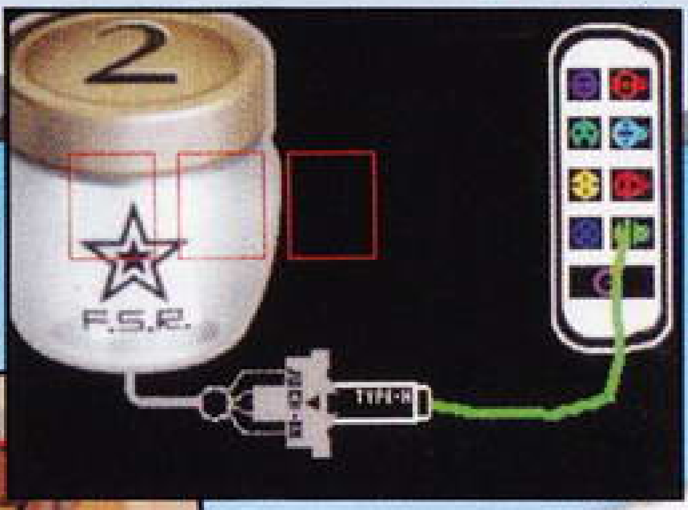


▲多利格会在史密欧的梦中登场，解决了她的事件后，一章的内容才会结束，而史密欧又会恢复意识迎来新的一天。

找到失踪的“克利斯”

新要素！追加大量新谜题

本作相比 PS2 版原作新增了 50 道以上的新谜题，玩过旧作的玩家也可以在重温剧情的同时再度给自己发起新的挑战。



◀能够接入“凯瑟琳”的地点也大量追加，解开谜题就能获得道具交换券。

获得道具交换券

▲把道具交换券交给艾德，似乎能获得好东西。

克萨比·多利格

穿着白色连身衣的美少女，是每章结束时在史密欧的梦境里登场的关键人物。尽管她的所作所为都是在帮助史密欧，但其真实目的还不明朗。

话梅杂志&3DM-SMV

文 雷伊 美编 小鱼仔

《雷顿教授》三部曲完结篇紧急公布！

レイトン教授と最後の時間旅行™

设定图一

雷顿教授和卢克少年站在满是时钟的房间中，可以看出“时间”在本作中将会有非常重要的意义。

雷顿教授与最后的时间旅行

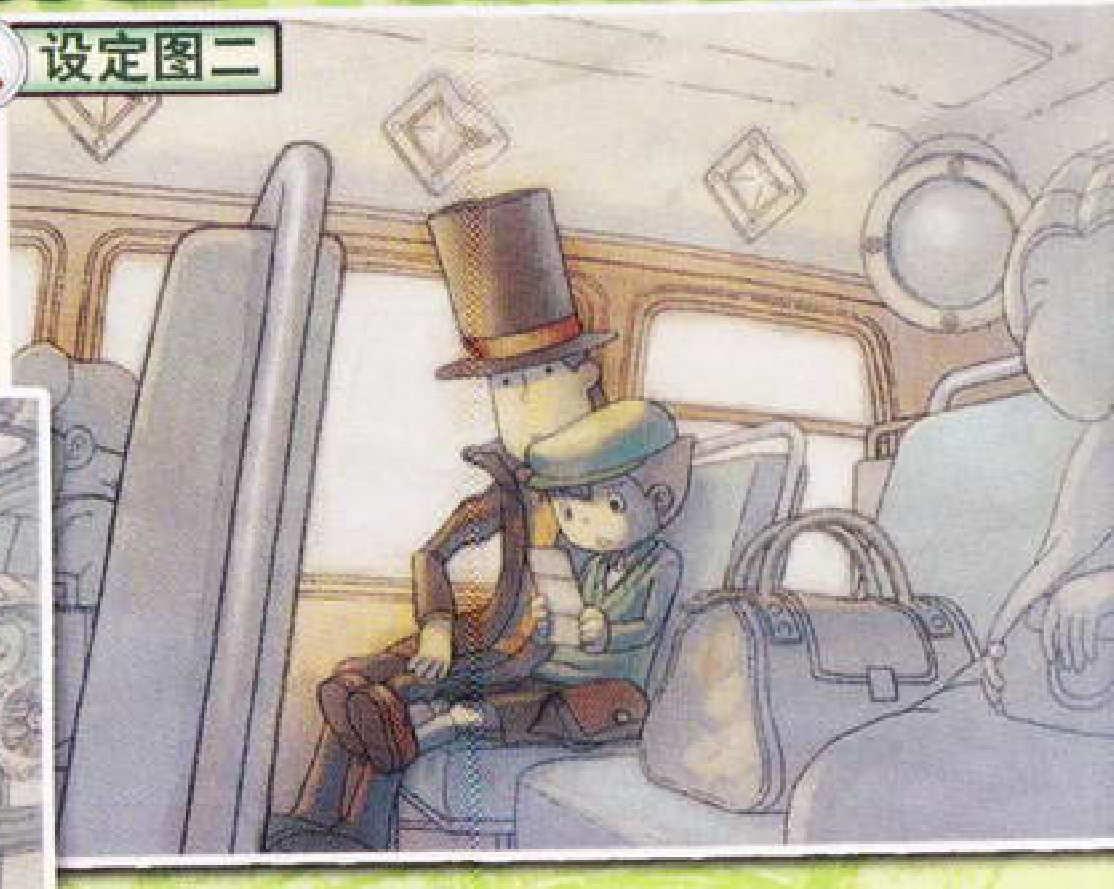
レイトン教授と最后の时间旅行

NDS ◆Level-5◆AVG◆发售日未定◆日版◆1人◆容量未定 ◆售价未定◆对应周边未定网络

“《雷顿教授》系列”自其公布那天开始就由于豪华的制作阵容受到了业界和玩家的关注，系列前两作发售后都是叫好又叫坐，得到了市场的充分肯定。在年初系列第一作发售前夕，Level-5闪电公布了系列第二作并告诉玩家此系列将由三部曲构成。如今系列第二作《雷顿教授与恶魔之箱》已经发售，而和预想的一样，系列第三作的消息也如期而至，下面我们就一起来看看这款人气AVG系列收尾之作的首批情报。

本作的关键词 解谜×时间旅行

设定图二



坐在无轨电车中的雷顿教授和少年卢克，卢克手中的信中似乎是本作故事中的关键，雷顿等人是因为收到了这封信才踏上时间旅行的吗？

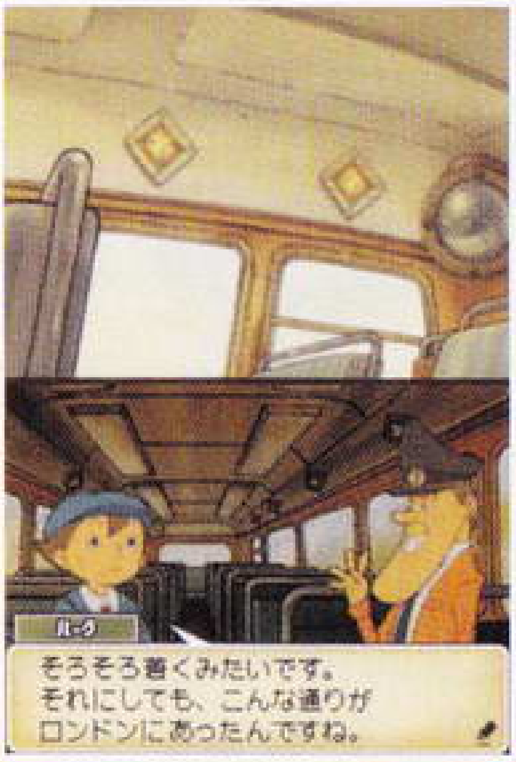
设定图三

雷顿和卢克仿佛置身于一个机械都市之中，这应该是他们来到未来后的情景吧。注意街灯后面跟踪他们的某人，看起来是不是有点眼熟？

《雷顿教授》的每部作品都有一个关键词，比如第一作的不可思议之镇、第二作的恶魔之箱。从第三作标题中的“时间旅行”来看，本作将会牵涉到时空穿越的概念，将会是一款带有科幻色彩的作品。本作首批公布的情报并不多，估计和前作一样，第一报的价值就是告知玩家该作品的存在，而要看到更为详细的续报估计要等上半年左右了。

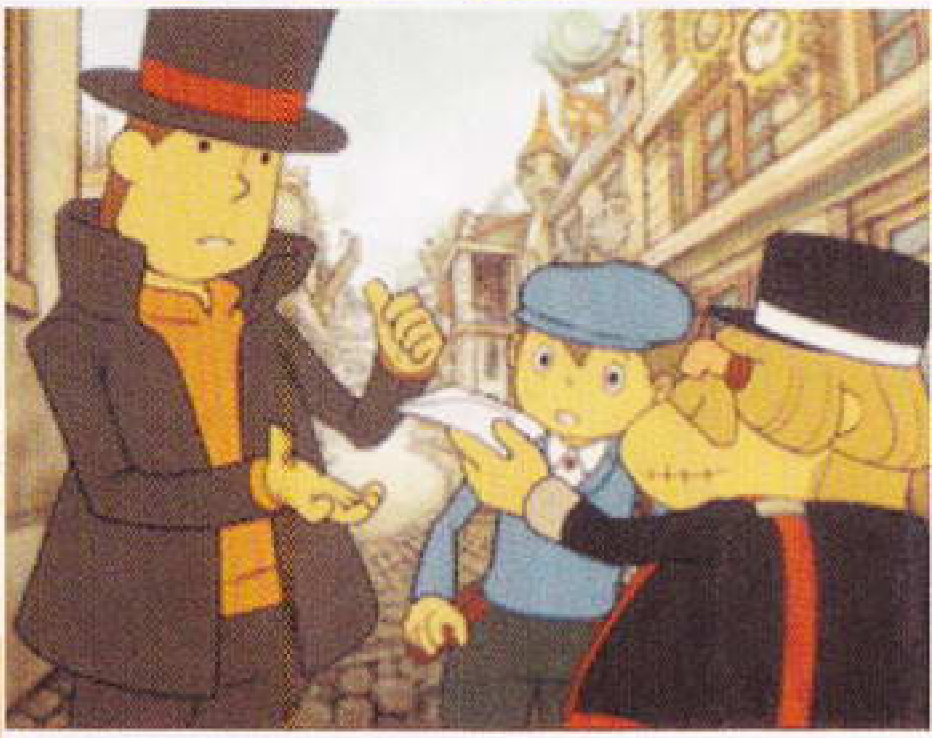
话梅杂志&3DM-SMV

实际游戏画面



▲无轨列车即将抵达雷顿和卢克的目的地，他们的目的地会是哪里呢？

▲图中的背景似乎就是设定图1的场景，这里会是两人展开时间旅行的起点吗？另外，卢克所说的“这种事情”（こんな话）指的是时间旅行吗？



▲诡异的邮差将信递给了雷顿，这封信应该是设定图2中卢克手中拿着的那封吧。

率先公开的4位角色

钟表店老板娘

经营钟表店的妇女，设定图1中的场景就是她经营的钟表店。仔细看的话会发现她身上的首饰也是时钟状的，看来她真的对钟表情有独钟。

谜之青年

在未来的世界中跟踪雷顿和卢克的神秘青年，其身世目前还是谜。不过他的长相和穿着跟卢克实在是太相象了，他和卢克之间有着什么联系呢？

傲慢男子

交叉在胸前的双手、锐利的目光以及深陷的眼眶让他看起来不怎么招人喜欢，从他比较正式的穿着来看他的身分应该不低，他会是本作中的反派人物之一吗？

黑衣邮差

身穿黑色制服的邮差，身材略胖，下巴上还有伤疤，看起来有点凶神恶煞。将本作中关键的信交给雷顿的人就是他。

话梅杂志&3DM-SMV

文 胧月　美编 小鱼仔

ドラマチックダンジョン サクラ大戦 ～君あるがため～

本作发售日已确定，这也是继《樱大战4》后再次让多部作品的女明星们云集一堂，不论哪一代的FANS都能从中找到自己的最爱。此次，官方正式公布了本作的敌人——和《樱大战3》一样是一位女性。大家都知道系列的历代作品都喜欢拿亡魂揪出来当BOSS，这次也不例外。

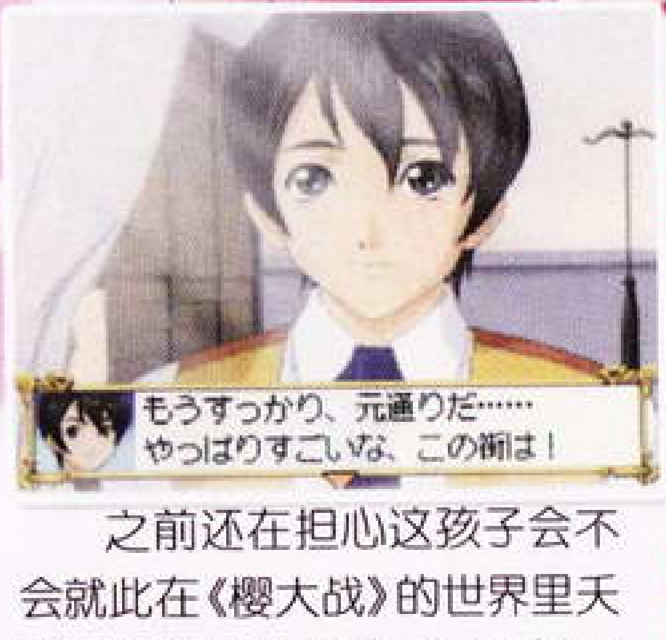
戏剧迷宫 樱大战 缘因有你

ドラマチックダンジョン サクラ大戦 君あるがため

NDS ◆SEGA◆RPG◆预定2008年2月21日◆日版◆人数未定◆容量未定◆4800◆对应任天堂Wi-Fi

相关报道 Vol.72 P31

大河新次郎登场！

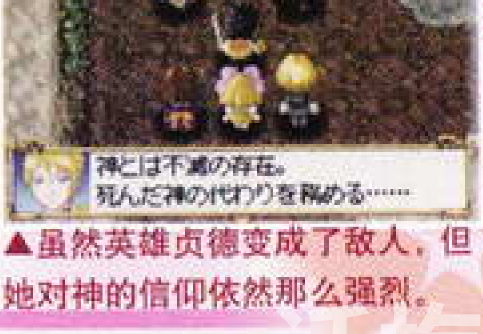


◀在《樱大战Ⅴ》中击败织田信长的新次郎迎来纽约的和平一日，但和东京一样，这里也将发生新的事件。

▶由杰米妮的台词可以推测，本作的舞台并不局限于帝都东京，纽约的地下似乎也会成为有待我们去攻克的迷宫。那么巴黎呢？

之前还在担心这孩子会不会就此在《樱大战》的世界里夭折，这次就见到了他的相关图片。可以确认的是新次郎也是可操纵的角色，他和舅舅大神一郎一样，会带领华击团的队员们挑战迷宫。（我有个小小的疑问是：本作该不会上演家族伦理剧吧？）

和敌人一样可以发生Lips



▲虽然英雄贞德变成了敌人，但她对神的信仰依然那么强烈。

▶贞德索要的「药」究竟是什么呢？

装备可爱的盾牌，和伙伴们协力打倒敌人吧！

真正的“狼虎灭却”

▲大神和大河都是本作中可由玩家操纵的角色，带领花组的队员好好作战吧！

这三张图片中的大神一郎和大河新次郎分别装备着三地华击团中萝莉代表角色的吉祥物盾牌，这些盾牌的性能应该非常不错，并可以进一步强化。

圣女贞德

敌人是……圣女贞德？

据说贞德在13岁时遇见了她的第一次神迹，得到了三位大天使让她带领法国人民赶跑英国侵略者的指示，在著名的百年战争中拯救了处于劣势的法国。但立下赫赫战功的她并没能善终，由于自身的存在已对国王造成阻碍，被强加以“异端”的罪名处死在火刑架上。

▲与贞德刀剑相交的真宫寺樱。虽然平时是一位温文尔雅的大和抚子，但面对企图破坏东京的魔人时决不会手下留情。

◀受到不明原因的影响，光武和Star都不能正常使用，武装飞行船Ahab出击！

Ahab遭到魔物的袭击！

贞德属下的三名魔人

迪尤诺亚

奥尔良军队的总司令，对贞德寄予着强烈的信任。在贞德被处刑的期间，被吉尔·德·雷用作药品试验而魔人化。

拉·伊鲁

原奥尔良军队的队长，性格粗犷，和迪尤诺亚一样受到吉尔的药物影响而变为了魔人。

吉尔·德·雷

精通黑魔术和炼金术的智囊型角色，他所炼制的药品是本作中的关键词之一。

话梅杂志&3DM-SMV

文 胧月 美编 Yangyu

カルドセプトDS® Culdcept

大宫Soft制作的“《卡片召唤师》系列”将卡片对战和“大富翁”类良好地结合在一起，以丰富的战略性和收集要素成为桌面游戏中的经典。系列最早的《卡片召唤师》初代于1997年在世嘉的SS平台上登场，后又被重制为《卡片召唤师 扩充版》于1999年登陆PS，这次要介绍的NDS版本作正是以《卡片召唤师 扩充版》为基础，重新调整了卡片平衡并追加新系统后的经典重现。

卡片召唤师DS

カルドセプトDS

NDS ◆SEGA◆T.AB◆预定2008年内◆日版
◆人数未定◆容量未定◆售价未定◆对应任天堂Wi-Fi网络连接

双屏的画面表现 更方便游戏的进行

▲游戏的上屏表示的是地图画面，看来本作的操作主要还是依靠按键来执行。

桌面游戏经典 名作复活！

在普遍以轻松休闲为基调的“大富翁”类游戏中，《卡片召唤师》拥有相对复杂的系统。正是由于这相对复杂的系统和卡片对战要素，玩家的命运将不再受制于小小的骰子或轮盘，只要策略运用得当，即使手气不佳，也一样可以赢得终盘的胜利。

登场角色 完全重新绘制

PS版游戏里的主要角色都会在本作中以全新的样貌登场。主人公的一贯对手塞内斯，以及辅助主人公的人头杖都经过重绘，这次公布的图片虽然只有这两位，但其他角色也均会旧貌换新颜。

人头杖

表情丰富的人头杖原名有“想当然”的意思。他在开篇就会向玩家讲解游戏的系统，由于自身也有召唤卡片的能力，因此也能成为玩家初期的练习对手。可不要小看这个陪练，打败他的话也是可以获得一些不错的卡片的。

塞内斯

主人公的主要对手，左眼是非同一般的“龙眼”，对这个世界有着无尽的憎恨。

话梅杂志&3DM-SMV

主角形态大幅增加

用自己喜欢的造型赢得胜利吧！

作为玩家的分身，驰骋在战场的主人公在本作拥有更多种类的造型可供选择。随着游戏的进行，玩家可以获得新的主人公造型，如果你能满足一些特定条件，还有可能获得稀有造型。当和全世界的玩家在 Wi-Fi 上联机对战时，拥有一个独特的角色一定非常拉风。

全新平衡过的诸多卡片！

终于到了重头部分。各式精美的卡片不光能在棋盘上发挥作用，其本身就是极好的收集要素。本作里的卡片一共有 370 种以上，除了继承 PS 版的固有卡片外，又新加多枚卡片。固有卡片在平衡性上做出了调整，原本一些很弱的卡片也能在新作里体现出价值来。就算是老玩家，也需要针对这些调整制定出新的战术来。

调整过的固有卡片

道具类 飞翼靴

绘制：中井宽 属性：一

道具类的卡片需要配合怪物卡使用，给原先的怪物附加各种有利效果。原本拥有“先制”能力的飞翼靴此次又追加了“道具破坏无效”和“夺取无效”的新属性，即便对手想破坏或夺取你的道具卡，你的怪物卡一样可以抢先发动攻击。

消耗类 陨石

绘制：齐藤智晴 属性：一

此类消耗卡片可直接使用，陨石可以对指定土地造成打击。这次会对陨石的打击对象做出限定，这是不是代表着原本威力强大的该卡会被削弱呢？合理使用它赢得卡片战斗的胜利吧！

怪物类 雷翼龙

绘制：中井宽 属性：风

当玩家想买下一块土地时，就需要召唤一张怪物卡守护此处。对手走上自己的土地时，有可能使用自己的怪物与守护者战斗，守护方取胜则可以让对手缴纳过路费，而如果对手取胜，不但可以免除缴费，还能将这块土地据为己有。挟带着风雷的尖喙飞龙，在PS版里该卡让水属性怪物陷入麻痹状态，而这次能够麻痹的怪物种类会有所增加，这表示雷翼龙的用武之地将更为广阔。

新卡片

怪物类 装甲巨人

绘制：中井宽
属性：无

拥有援护技能的怪物卡，当援护的对象和对方怪物隶属同一种族时，可发挥无视地形补正效果的“贯通”技能，是攻克对手高地形援护的利器。

怪物类 巴隆

绘制：中井宽
属性：地

神话中的圣兽，大地与森林的守护者。将巴隆配置到土地上时，该片土地将不受“地震”等降低土地等级的特殊攻击的影响。同时，它还拥有再生能力，是最适合配置给土属性地形的怪物卡之一。

怪物类 孢子菇

绘制：中井宽
属性：水

受到攻击后能将孢子作为分身散播到各片土地上，需要注意的是这些分身都极其脆弱，如何在实战里运用好该卡是玩家将面临的难题。

话梅杂志&3DM-SMV

クロニクルオブダンジョンメーカーII

文 琉璃 美编 Yangyu

不知道大家是否还记得去年9月在PSP上登陆的一款自己打造迷宫的游戏，那款看似平淡但却趣味十足的游戏一经发售就吸引了很多A·RPG爱好者的眼球。历经一年，这款以制造迷宫来打倒魔王的游戏的续作《迷宫制造者编年史II》终于发售了。经过一年多的进化，本作中的建造素材变得更加丰富，让迷宫的建造变得更加有趣，幻兽的加入也为战斗带来了全新感觉。喜欢自己DIY迷宫的玩家一定不要错过本作！

迷宫制造者编年史II

クロニクルオブダンジョンメーカーII

◆Global A Entertainment◆A·RPG◆2007年12月6日◆日版
◆1人◆4800日元◆无对应周边

PSP

操作系统介绍

基本操作	
十字键／滑杆	控制角色移动
○	普通攻击／确定选择
△	SP攻击（蓄力攻击）／选择建筑材料／开门
×	卸下武器／取消选择
□	开启菜单画面
L	装备盾牌情况下防御
L+□	切换身后视点
L+×	切换正位视点
R+○	切换武器
R+△	使用魔法
R+×	使用药品
R+□	指挥幻兽
R+十字键	切换锁定魔物
SELECT	切换地图大小
START	游戏暂停

菜单画面

Architecture	建造、改造、消除空间
Magic	查看、使用魔法
Item	查看、使用道具／查看、变换装备
Phantom	调整幻兽指令
Status	查看角色资料
Quest	查看委托事项
Option	更改设定
System	存档／读档

话梅杂志&3DM-SMV

王国界面

1	我的家	仓库：囤积整理物品。 日记：记录单日日程。 食事：吃饭，游戏中角色通过吃饭来强化自身能力。 眠る：睡觉，回复 HP 和 MP。 家を出る：离开家。
2	博物馆	查看怪物图鉴、武器图鉴、防具图鉴、装饰品图鉴。
3	建材店	在这购买制造迷宫所需的建造素材。
4	魔法屋	ニコの占い：可以在这里占卜完成依赖委托的条件。 魔法の本を买う：购买魔法书学习新魔法。
5	青空市场	买卖道具、建筑材料、强化素材、食材。
6	药屋	购买各种回复药品。
7	武具店	购买武器和防具。
8	城门	老兵的所在处，同时也是称号的获得处。

迷宫界面

1	主角及幻兽的 HP、MP 槽
2	附加状态
3	迷宫层数及当前建造地图
4	操作指示

迷宫建造

本作最大的特点就是制造迷宫，游戏中共提供了 90 种不同的建筑和装饰材料。每一层迷宫准备了一块方形空间供玩家自由建造。迷宫建造的目的就是为了吸引魔物入住，然后再将其消灭。迷宫中魔物的强弱以及数量都与迷宫的评价有关，评价越高就越能吸引高等级的魔物。要想得到高评价，需要玩家合理计算空间、善加利用材料，在有限的空间内制造出复杂而又不失条理的迷宫。每一层迷宫评价都是相关联的，拆一层建一层的做法是绝对不行的。要得到高评价就要合理地使用分支通路、不要过挤建造房间，一般最好间隔 3～4 格，离出口较远房间中的魔物会比较强力。对通道和房间的改造和装饰也是吸引魔物、获得高评价的重要手段，不同的魔物都有各自喜欢居住的空间，单一房间类型是无法吸引所有魔物的，BOSS间的设立要尽量远离出口，虽然装饰通道并不能提升评价，但是能为通道附加各种属性，从而吸引不同属性的魔物。同时不少楼层BOSS的出现要求该层迷宫的属性，这样就需要用装饰通道来改变该层的属性。

▲异常丰富的建造素材。。

▲迷宫建造方法十分简单，只需要在道路的尽头按下△键就可以选择需要的建材进行建造。

话梅杂志&3DM-SMV

改造&装饰

在菜单中选择Architecture就可以进行房间的改造和装饰了。

房间&通道改修

在这里选择对当前房间的改造，不同的房间对应不同的改造类型。改造通道的时候，可以通过按住 L 或 R 键进行范围改造。

フロアー确认	确认当层迷宫建造情况
建筑	确认当前手中材料及数量。
全通路初期化	撤销单层所有通路装饰。
ブロック消去	撤销与当前位置连接的单位建筑。
范围消去	按住 L 或 R 键进行范围撤销单位建筑。
フロアー全消去	撤销当层所有建筑单位。

幻兽操作指南

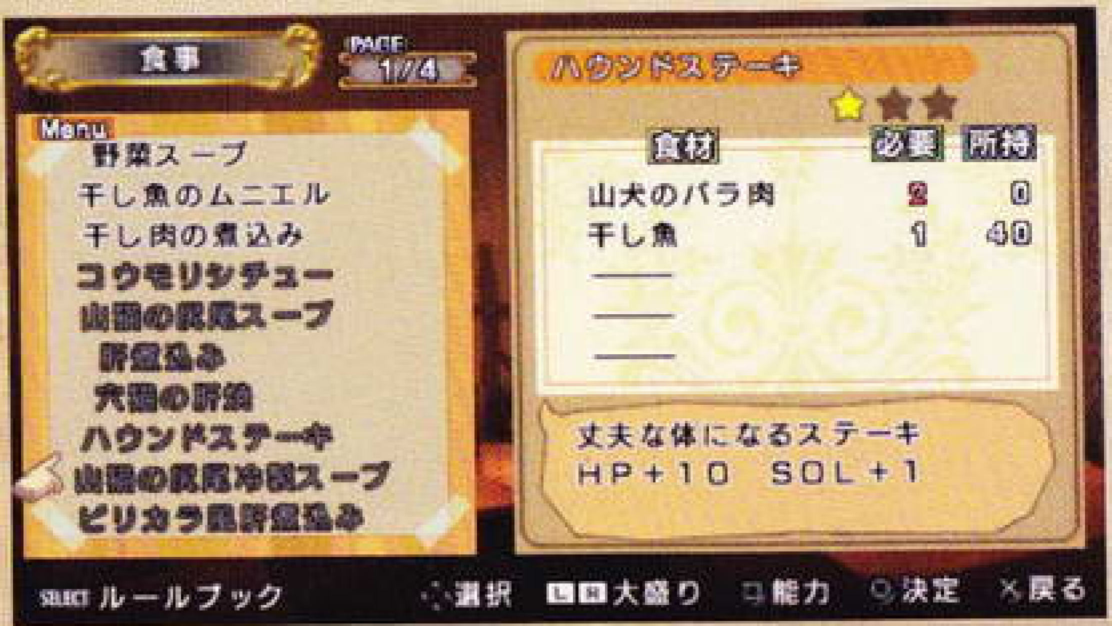
幻兽的加入可谓是在迷宫中为玩家增加了一个帮手，它可以随意变换各种魔物形态来协助玩家作战。不过初期它只会变换为人类魔法师形态，需要玩家在冒险过程中收集魔物变身素材并给其使用后才能让它变身为其他魔物。幻兽变身职种的不同还能够装备不同的武器、防具，从而使用不同的攻击方式。同时，幻兽随身还可以携带4格药品，初期来说是能为玩家携带东西提供很大的便利。此外，本作中的隐藏迷宫只能用幻兽前往探索，也就是说，如果幻兽不够强力那么隐藏迷宫的探索将会举步维艰。还有要注意的是，游戏中的设定是玩家攻击到幻兽或是幻兽攻击到玩家时也会扣除HP，这在大混战的时候非常危险，这时可以在设定中取消它的自动变身设定，改为手动。幻兽有升级设定，获得新的变身能力后，该变身形态就需要从头成长。

幻兽指令说明

Indicate	指挥幻兽变身、使用技能或者隐藏身形。
Change	更换幻兽变身形态。
Equip	根据幻兽当前变身形态装备武器及防具。
Status	查看幻兽资料。
Skill	查看幻兽当前变身形态的特殊能力。
Train	调整幻兽的行动指令，可以在这里解除自动变身，自由使用道具、魔法等。

料理

料理是本系列作品的一大特点，玩家所使用的角色并不是通过升级来获得自身能力的提升，想要变强就需要多多吃饭，好好吃饭。使用不同素材制造的料理能提升玩家不同的能力数值，而料理的素材都需要玩家在迷宫中通过打怪来获得，越稀有的素材能够制造越高级的料理，提升越多的能力。要注意的是，料理的获得方式有两种，一是需要完成青空广场ウォルドー的委托任务后，他会教给玩家，另一个是当你获得了足够的素材再去拜访某位角色的话，角色就会交给你该料理的制作方法。



话梅杂志&3DM-SMV

称号的获得

本作获得称号的种类比前作丰富了很多，除了积累打怪数量以外，学会多少种料理、学习了多少种魔法等都能得到相应的称号，下面是称号获得一览。

称号	活的条件	报酬
Fighter	敌 50 匹击破	指轮ファイター
Prominent	敌 500 匹击破	指轮プロミネント
Hi-Master	敌 5000 匹击破	10000GIL、指轮ハイマスター
Dungeon Maker	迷宫评价达到 100	获得少许基本建材
Dungeon Writer	迷宫评价达到 500	获得少许中级建材
Magic Bachelor	学会 4 个以上新魔法	2000GIL
Mons.Beginner	魔物图鉴中种类达到 30 以上	3000GIL
Item Collector	道具收集率达到 20%	ボスドロップ以外的强化素材两个
Family Chef	学会 4 种以上料理	获得干し野菜、鱼、肉各 20 个
Gourmet	学会 20 种以上料理	获得已知料理素材各 4 个
Low-Quester	解决 20 件以上委托	复活药
Hi-Quester	解决 20 件以上委托	复活药

游戏基本流程

游戏的基本流程就是建造迷宫，引出魔物，然后消灭魔物。游戏总体非常自由，建造的流程也可以由玩家自行决定。只是要注意，想要进入下一层都必须达成特殊的条件或者打倒该层的BOSS。而每一层的BOSS出现也需要遵守一定的条件，最基础的就是必须建造出BOSS之间，其次，必须让该层的评价值达到一定的要求。在没有特定BOSS的几层中需要触发特定的条件才能前往下一层，通常这样的楼层都会开启特殊属性魔穴的要求，这就需要通过装饰素材为整层迷宫附着上特殊的属性。例如3F，这一层本身是没有BOSS之间的，这里需要通过属性天枰之间开启前往炎之遗迹的魔穴，继而获得通往下一层的线索。而要开启炎之魔穴就必须将整个3F附着上火属性，除了

将整个通道改建成火属性的熔岩通道外，还可以建造火属性的锻造之间来增加楼层的属性附着度，以协助开启魔穴。相较于前作，本作有了一个较大的改进，就是委托不再影响游戏的流程，只需要沿着主线进行便可，不过也许会有人无法分清主线，这时候就可以在菜单画面下查看右侧的主线提示。

玩后感

游戏战斗系统比起前作有了较大的变革，幻兽的加入让战斗变得更加多样化，习惯使用近战武器的玩家可以让幻兽变身法系职业做辅助攻击，而像笔者这样胆小的玩家也可以让幻兽变身为近战职业在前面攻击敌人，自己躲在后面放暗箭。只是对于己方角色会有误伤掉血的设定有些不满，很多情况下，幻兽反而会变得很碍手碍脚。玩过前作的玩家也会发现，本作的战斗操作变得有些烦琐，以前简单的魔法攻击和物理攻击切换在本作被复杂化，用起来很不顺手。取消了最为实用的“锁定目标”一项，让战斗中角色的命中率降低了很多，如果说这是为了提升游戏的难度，那笔者无话可说，只是A·RPG的战斗爽快感被大幅降低。此次的BOSS难度有较大的提升，很多时候让人被虐到有摔机的冲动，不过也为喜欢挑战极限的玩家提供了很好的素材。总的来说，本作还是值得一玩，喜欢自由DIY迷宫或者热爱挑战A·RPG作品的玩家一定要尝试一下本作。

话梅杂志&3DM-SMV

PURSUIT FORCE EXTREME JUSTICE

文 自由 编 软饼干 美编 小鱼仔

PSP上向来不缺超级爽快的动作游戏。不知道各位玩家还记不记得2005年末推出的《强力追击》，相信那款游戏给喜欢飚车与枪战玩家留下了深刻的印象。时隔两年，系列续作终于又与玩家们见面了，火爆的游戏内容再次呈现在玩家眼前。在新一轮的任务中，玩家又要受命铲除严重威胁城市安全的新型犯罪集团，而且这次主角不再是孤身奋战了，新加入的伙伴会为玩家提供信息和火力上的支持。废话不多说了，现在就来看下本作的实际素质吧。

强力追击 终极正义

Pursuit Force:Extreme Justice

◆SCEE◆RAC◆2007年12月7日◆欧版

◆1～4人◆24.99欧元◆无对应周边

PSP

正义战警闪耀登场，以暴制暴打击犯罪！

游戏玩法

没玩过前作的玩家可能还不太清楚本作的实际游戏类型，虽然游戏中的大部分时间内玩家都驾驶着汽车或快艇全速疾驶，但这并不是游戏主旨，战斗才是游戏的精华部分。任务中主角驾驶着汽车在高速公路上全速追击敌人，同时还要与敌人进行激烈的枪战。玩家可以选择直接将目标车辆击毁，也可以做出只有好莱坞大片里才有的飞身跳车动作，跃上敌车进行抢夺，实在是一个令人热血沸腾的动作元素。另外本作中的主观视点射击关卡、地面战关卡以及BOSS战的数量相比前作也多了很多，大大满足了动作玩家的不同需求。具体的任务类型介绍请参看后文介绍。

话梅杂志&3DM-SMV

操作简介

	追逐任务	陆地任务	主观视点任务
滑杆	控制车辆	角色移动	控制武器准心
□	刹车	躲避动作(BOSS战)	–
×	油门	下蹲	–
○	跳车	动作键	–
△	补充体力	补充体力	补充体力

	追逐任务	陆地任务	主观视点任务
↑	补充体力	补充体力	补充体力
←/→	切换武器	–	–
↓	后视镜	–	–
L	瞄准	精确瞄准模式	拉近准心焦点
R	射击	射击	射击
START	游戏菜单	游戏菜单	游戏菜单

游戏模式

故事模式(STORY)

故事模式是本作的剧情模式，由于本作并非以单线程的方式来推动剧情发展，不同路线的任务有时会同时出现，所以玩家可以随意选择自己想要进行的关卡。玩家在任务选择界面的内可以查看并进入实际任务关卡，也可以回去总部进行改装升级。总部内可供升级的部分共有4大类，分别是攻击类、驾驶类、战斗素质类以及辅助类。每1大类的升级内容都不同，比如攻击类里有加快上弹速度、重型武器快速冷却等非常实用的技能。升级这些技能需要花费不同数量的钱币，而钱币需要通过完成主线任务来获得。

多人模式(MULTIPLAYER)

本作支持4人无线联机对战，其中包括4种游戏模式，并且有24名角色供玩家选择。与朋友联机对战也是挺有意思的。

挑战模式(CHALLENGES)

该模式中的任务可谓是千奇百怪，游戏难度都很高，比如只依靠撞车将敌车撞毁，又或者是驾驶过程中不能擦碰道路两侧等，有兴趣挑战自己极限的玩家可以尝试一下，遗憾的是任务完成后没有奖励。

商店(SHOP)

商店里的东西都需要花费五角星勋章来购买，可购买的物品一共有98项，其中包括秘技、超级秘技、游戏原画设定、音乐以及过场CG这几大类。建议玩家优先购买秘技、超级秘技这两大项，这对完成以后的任务会有帮助。

奖励模式(BOUNTY MODE)

该模式中可以自由进行已经通过的关卡，而且与故事模式所不同的是，在完成任务前可以自由选择难度，并且在完成任务后可以获得五角星勋章奖励，难度不同获得的勋章数量也不同。另外由于商店内的秘技、超级秘技、过场CG、图片等物品需要支付五角星勋章才能开启，所以一定要多玩本模式，以便赚取大量的勋章。

游戏设置(OPTIONS)

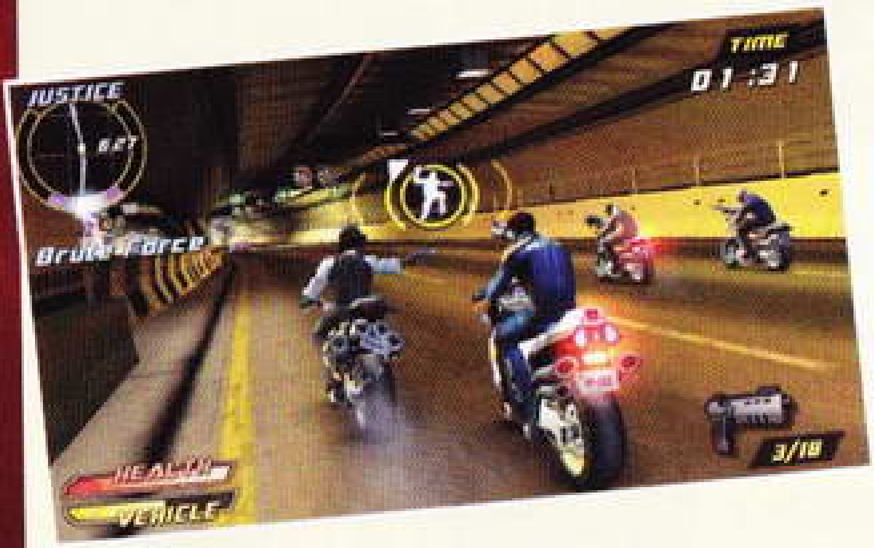
在这里可以更改操作，另外如果你已经购买了秘技或超级秘技，就可以在作弊菜单(CHEATS)中进行激活，“On”为开启，“Off”为关闭。

话梅杂志&3DM-SMV

游戏画面介绍

1. 角色体力
2. 车辆耐久度
3. 任务目标
4. 缩略地图
5. 正义能量槽
6. 当前使用武器

跳车标志



当接近敌车或道路上的其他车辆时，就会出现跳车提示标志，这时按○就能飞身跳到对方车上。跳车发动后不管距离敌车有多远，都能100%成功，不要担心会失误。扒在敌车上后要尽快击毙车内的敌人，因为敌人也会探出身子进行还击，并且还会故意把车开得摇摇晃晃试图甩掉你，如果你快要脱手了，则要快速交替着按L/R键来重新抓牢。游戏中一旦感觉自己交通工具的耐久度快消耗完毕时，就用这个办法去抢夺一辆新车吧。

正义能量

每当击毙敌人后，便会开始慢慢积累正义能量，在本作中正义能量的用途很重要，那就是可以补充自身的体力和回复车辆的耐久度。当正义能量聚满以后，角色攻击力将会大大增加，而且在跳车时能自动发动子弹时间，也就是慢动作，玩家可以利用这招瞬间消灭复数的敌人。如果在直升机上，正义能量蓄满后还可以按○发射导弹，具有秒杀敌车的恐怖威力。

任务类型

追逐任务

驾驶是游戏中的重头戏，大部分时间里你都在开车追逐着那些罪犯，而且几乎每一个驾驶任务都是有距离限制的，如果没在限定距离内追上敌车就会导致任务失败，所以在进行追击时要多留意地图上的数字，那就是规定的限定距离。游戏中能驾驭的交通工具种类很多，包括汽车、摩托车以及快艇。本作对于驾驶的要求远没有前作严格，在转弯时松一松油门或者是点一下刹车，便能轻松通过。当然道路上并不是只有你一辆车，你还要注意不能撞上其他NPC车辆，不小心撞上虽然不会影响自车的耐久度，但会拉开你与敌车的距离。如果你不习惯用滑杆控制方向的话，还可以在设定选项内更改为用方向键控制。

话梅杂志&3DM-SMV

陆地任务

这类任务顾名思义就是在陆地上与敌人展开激烈枪战，与大多数动作游戏一样，玩家要根据地图的指示来将敌人逐个歼灭。由于本作有爆头的设定，所以尽量瞄准敌人脑袋开枪。有一些地面战是有时间限制的，玩家要多利用场景内的道具来快速清理敌人，比如利用堆积着油桶和架着的机枪。

主观视点射击任务

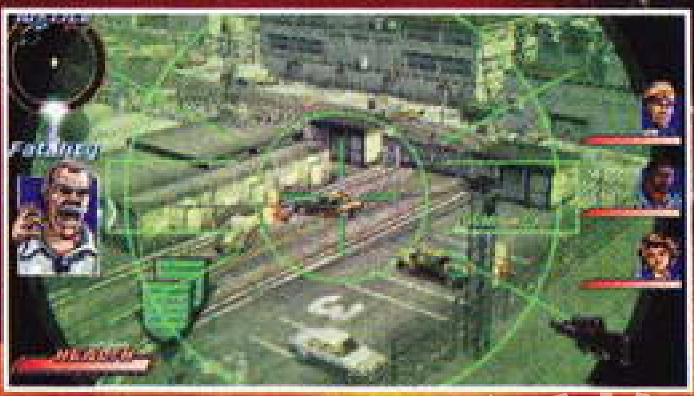
此类任务是最简单也是最爽快的，啥都不用想，瞄准目标后尽情射击好了，惟一要注意的就是武器有过热的限制。笔者感觉新加入的狙击任务还蛮刺激的，用狙击枪掩护自己同伴展开行动，具有很强的临场感。

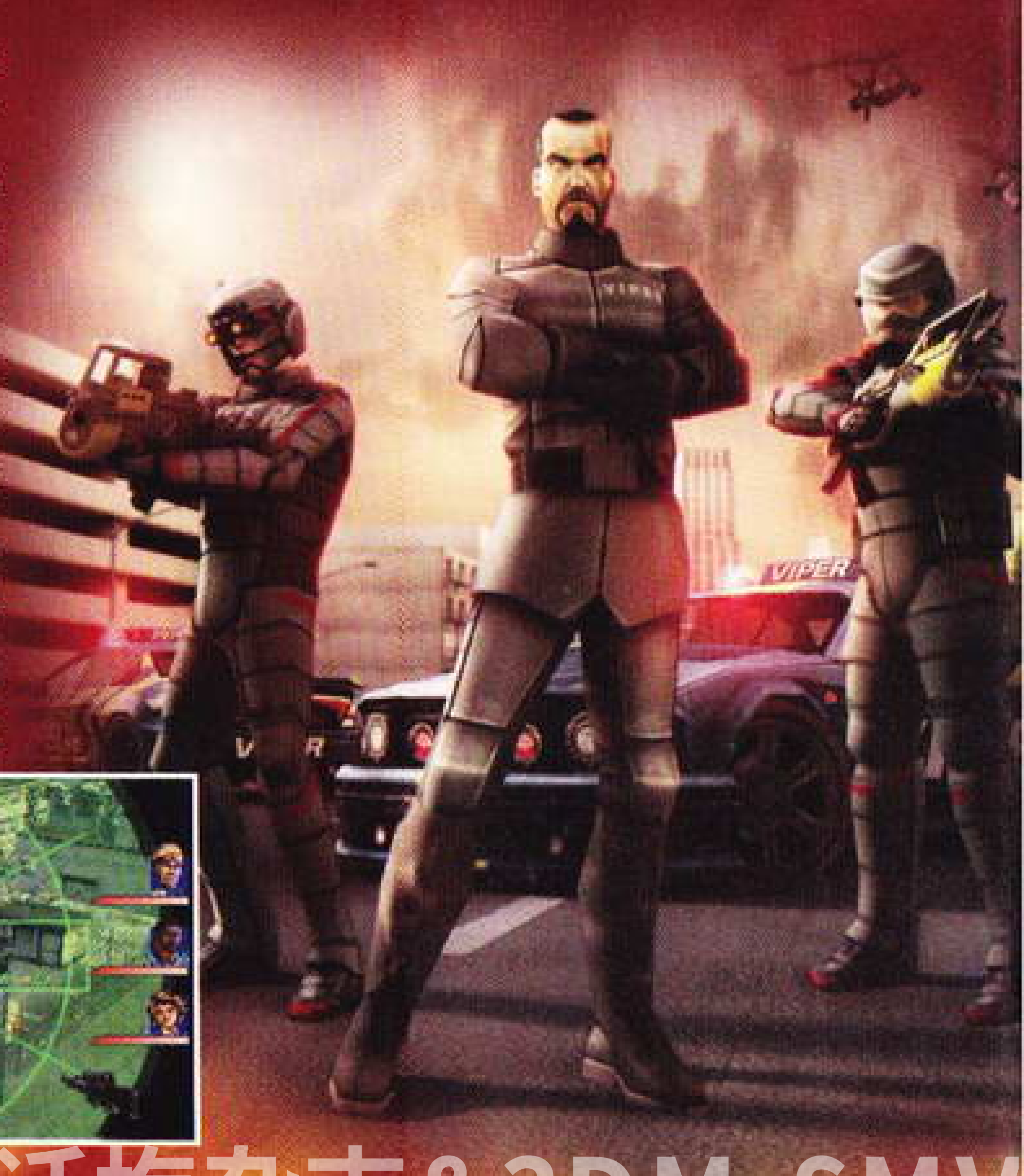
BOSS战

场面刺激华丽的BOSS战几乎没有难度可言，在与BOSS进行周旋的地点都是在巨大的交通工具上，战斗过程大同小异，并且只需要用到3个按键，按住□躲避敌人攻击，按R攻击，按○前进或是做出特殊动作。当BOSS在进行攻击时要进行躲避，而后伺机反击，以此类推直到把BOSS的体力消耗完毕就能顺利完成任务了。

玩后感

把本作通关一遍后，笔者深切体会到了游戏制作组为了能让续作带给玩家新鲜感，确实花心思设计了更为丰富精彩的游戏关卡。而且最重要的是游戏难度也大大降低，没有了苛刻的任务要求，而且还在任务中途增加了自动记录点，就算中途失败也能从最近的任务点重新开始挑战，而非前作那般从头来过，实在是非常厚道的设定。游戏画面效果优良，在光影处理、车辆建模以及景物贴图等方面都很用心，关卡中间穿插的过场CG动画，就更能看出制作公司的诚意，紧张刺激的音乐也是非常符合游戏的战斗主题。能有这样一款让你爽到家的动作游戏，我们还要奢求什么呢？总之本作绝对不会让动作玩家们失望的。





话梅杂志&3DM-SMV

热门运动游戏“《大众高尔夫》系列”以系统“简单易懂、容易上手”吸引了大批玩家，而当年随同PSP一同发售的《大众高尔夫携带版》更是博得了运动游戏爱好者们的掌声。历经三年，掌机上的“《大众高尔夫》系列”续作终于推出了！让我们再一次挥动指尖的球杆，再一次找回便携高尔夫的休闲乐趣！

大众高尔夫　携带版2
みんなのGOLF　ポータブル2
◆SCEJ◆SPG◆2007年12月6日◆日版
◆1～16人◆4980日元◆无对应周边
PSP

文 Mayu & 我爱戳锅漏
编 琉璃 美编 Yangyu

基本模式详解

作为“《大众高尔夫 携带版》系列”的第二作，本作包含了前作中的所有模式，此外还新增了迷你游戏模式和练习模式。同时，本作还更强调了联机乐趣，大幅强化的联机对战模式可以让玩家更方便地与朋友一同游戏。下面就为大家详细介绍一下本作的各大模式。

ひとりでGOLF　单机模式

这里是游戏的主要模式，其中共包含四种游戏模式，分别是チャレンジ（挑战模式）、ストローク（自由模式）、ミニゲーム（迷你游戏）和トレーニング（练习模式）。

チャレンジ（挑战模式） 在这里玩家可以通过接受各种挑战来获得新角色，新球场以及各种道具。挑战内容包括获得全场比赛优胜，与对手对战获胜等。

ストローク（自由模式） 这里玩家可以自由挑战游戏中的各个已出现球场。

ミニゲーム（迷你游戏） 一杆进洞的迷你小游戏，果岭上会有多个球洞供玩家自由选择，不同的洞有不同的分值，如果球能够碰到标志杆再进洞的话就能获得两倍的分值。

トレーニング（练习模式） 可以自由设定规则的练习模式，新手还是先到这里来练习一下吧。

话梅杂志&3DM-SMV

みんなでGOLF 联机模式部分

在这里玩家可以通过Wi–Fi或无线网络与朋友展开对战，本作最多支持16人同时联机。

Wi–Fiモード（Wi–Fi模式）：通过Wi–Fi与远距离朋友一起联机游戏。

アドホックモード（局域网联机模式）：使用无线网络与身边的朋友联机对战。

着替え 换装间

在此模式下可以更换角色的装扮，在チャレンジ模式下收集的发型、衣物以及装饰品等都可以在这里为角色更换。

データ 资料馆

这里是游戏记录区，里面会记录你游戏过程中的所有资料。

VIR（录像） 在获得特殊物品摄像机（チャレンジ模式里的奖励物品）后，推杆打进球后按L键就可以进行录像，当然，远距离进球、老鹰球、信天翁球等不需要获得摄像机也会自动录像。在这里可以观看游戏中的所有录像，不过保存的数量有限，要是有自己觉得精彩的可以按△锁定录像，那么这段录像就不会被以后的新录像给覆盖掉。

ヒストリー（档案记录） 这里记录了游戏中的所有事件，包括段位获得的时间等。

▲这里记录了玩家的心路历程。

新手教程

基本操作	
○	击球／调整视角为初始状态
×	向后移动／增加力度击球
△	想前移动／减少力度击球击球
□	切换威力击球
滑杆	移动视角
↑、↓	移动视角
←、→	调整击球的方向
L、R	切换球杆
SELECT	显示每一洞的详细情况
START	俯视图
L＋R＋START	中止比赛，回到赛前菜单
L＋R＋START	中止游戏，回到标题菜单

角色数值详解	
Power	[P]力量，决定击球的飞行距离
Control	[C]控球，决定击球的偏差
Spin	[S]旋球强度（顶旋球与后旋球）
Impact	Impact区域的范围
Sidespin	[SS]侧旋球强度
火焰	可以使用威力击球的次数

话梅杂志&3DM-SMV

基本画面说明

❶ 球洞情报，分别表示“场次”、“标准杆”、“距离”
❷ 所使用的角色
❸ 目前的分数与杆数
❹ 击球的落地点，数字代表距离，比现在角色所在地高时图标为红色，低时为蓝色
❺ 风向，风力
❻ 剩余距离
❼ 当前使用球杆，L、R 键切换击球的最大距离
❽ 力量槽
❾ 与球洞的高低截面图
❿ 当前球的状态
⓫ 球洞位置

注: 当前球的状态，上方的数字（那个1°）表示前后倾斜的角度，向后方倾斜时为蓝色，向手边倾斜时为红色，球一般会向着朝地面倾斜的方向飞行。在球上方与右方的计量表分别表示上下及左右方向的旋球难度，计量表越长越容易击出旋球。球下方的数字表示球的实际飞行距离会达到挥杆力度的百分比，如图97%～100%就表示用最大100码的球杆全力击球后，球有可能飞行 97 码或 100 码。

Impact（击球瞬间）及打法简要说明

▲使用推杆模式以外的球杆时，可做出如下击球

Impact 在高尔夫球术语中为“击球瞬间”的意思，确定了力量之后光标在粉红色的区域就是击球瞬间的长度，这个区域可以随着角色的“爱着度”而提升。

Just Impact 则为正瞬间，如果光标刚好在这时击球，球的偏移不会做出很大改变；如果早于 Just Impact（光标在左边）击球，则显示一个小兔子图标，这样球就会击出右曲球，容易打到右方。如果晚于 Just Impact（光标在右边）击球，则显示一个小乌龟图标，这样球就会击出左曲球，容易打到左方。威力模式仅 1W 的球杆可以打出，成功后可以大幅度提升球的飞行距离，但是误差也会比较大。除了按○击球外，还可以按 X 或 △击球，效果为力量微调，X 可以稍微减少一些力量、△可以稍微增加一些力量。

话梅杂志&3DM-SMV

击球点及球路说明

在决定击球瞬间时按下方向键，可以打出旋球。各个方向旋球说明如下。

旋球	操作	说明
上旋球	决定击球时按住↑	球的飞行轨道变低，落地后会滚动比较远，受风力影响较小。
下旋球	决定击球时按住↓	球的飞行轨道变高，落地后比较容易停，受风力影响较大。
左侧旋球	决定击球时按住←	左方击出后，球沿向右轨道飞行。
右侧旋球	决定击球时按住→	右方击出后，球沿向左轨道飞行。
超级上旋球	决定力度的时候按住↓，决定击球槽的时候按住↑	球沿较低轨道飞行，落地后出现高速滚动现象。
超级下旋球	决定力度的时候按住↑，决定击球时按住↓	球沿较高轨道飞行，落地后滚动出现高速回滚动现象。
超级右侧旋球	决定力度的时候按住←，决定击球时按住→	球沿从右向左轨道飞行，落地后还有一段向左旋转滚动距离。
超级左侧旋球	决定力度的时候按住→，决定击球槽的时候按住←	球沿从左向右轨道飞行，落地后还有一段向右旋转滚动距离。

爱着度说明

爱着度是这一系列一直以来都有的设定，通过完成比赛就可以增加该角色的爱着度，随着爱着度的不断提高，角色被封印的能力会一一解封.

- **爱着度 1** 增加一个威力击球，增加一个壁橱
- **爱着度 2** 三种特技球解禁
- **爱着度 3** △、×击球方式解禁
- **爱着度 4** 增加一个威力击球，增加一个壁橱
- **爱着度 5** POWER 击球恢复功能解禁
- **爱着度 6** FULL POWER 击球模式解禁
- **爱着度 7** 变装时可以按△将角色变瘦
- **爱着度 8** 增加一个威力击球，增加一个壁橱
- **爱着度 9** 变装时可以按△将角色变胖
- **爱着度 MAX** 可以装备 2 个装饰品

玩后感

包含了前作全部要素的本作，虽然从某些角度上来说更像是前作的加强版，但其超高的素质表现，没有辜负 FANS 的期待。继承了系列简单系统、爽快手感的本作，让人一旦上手便再也舍不得放下。作为一款轻松的运动类游戏，配上了掌机的便携性之后，更有了全新的休闲定义。迷你游戏的复活和隐藏道具的加入让游戏的乐趣大大增加，新增的球场、角色以及道具等都让游戏的耐玩度大大增加。喜欢运动休闲游戏，或者想在休息时刻来一场轻松的指间高尔夫的玩家们就不要再犹豫了，快快加入我们的行列吧。

话梅杂志&3DM-SMV

SONIC RIVALS 2

《索尼克 竞争者》是世嘉为 PSP 专门开发的全新“《索尼克》系列”作品。本作的宗旨就是在 3D 的华丽画面下，尽可能地体现出 2D《索尼克》的速度感与爽快感，同时加入了竞争要素，让比赛变得更加激烈。游戏的 2 代无论是在画面上还是在游戏性上都比前作强出了许多，喜欢索尼克的朋友千万不能错过哦。

超越音速的奔跑！我就是世界上最快的刺猬！

文 宇轩 美编 Yangyu

索尼克 竞争者2
Sonic Rivals 2
◆SEGA◆ACT◆2007年11月13日◆美版
◆1～2人◆29.99美元◆无对应周边
PSP

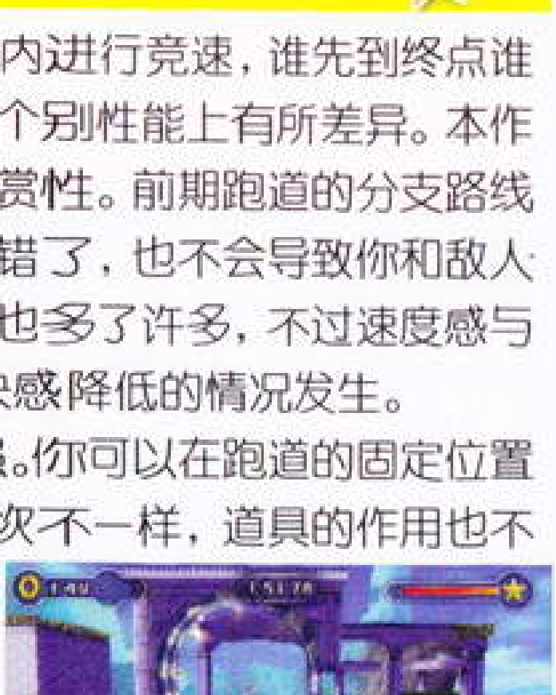
强化的故事模式

前作虽然也有故事模式，但是由于流程单调简短，显得非常鸡肋。而本作将这一模式大大加强，不但在关卡数量上增加了 3 倍以上，更添加了数个新模式，让游戏变得更加耐玩。一开始，玩家需要在 4 个双人组合中挑选一个，虽然 4 个组合的关卡流程是一样的，但是剧情却大不相同。这些关卡大体可分为普通竞速关卡、单人竞速关卡、对战关卡和 BOSS 战 4 种。

普通竞速关卡

普通竞速关卡和前作的规则一样，由两名角色同时在一个跑道内进行竞速，谁先到终点谁就取得比赛的胜利。所有角色的平均速度基本上是一样的，只是在个别性能上有所差异。本作重新设计了所有的跑道，比起前作，这些跑道更加具有挑战性与观赏性。前期跑道的分支路线都很简单，一般来说都会有提示告诉你最短的那个分支，即使你选错了，也不会导致你和敌人产生太大的差距。后期的关卡相对复杂，需要使用按键操作的地方也多了许多，不过速度感与连贯性依然做得相当不错，完全不用担心因为复杂的操作而使爽快感降低的情况发生。

前作中的道具和必杀技系统在本作中也得到了一定程度的加强。你可以在跑道的固定位置随机得到各种道具，比如冰块、火球、雷电等等，根据你所处的名次不一样，道具的作用也不一样。必杀技槽在屏幕的右上角，只要收集一定量的金环后就可以发动。必杀技的效果根据角色的不同而不同，比如索尼克的必杀技是“超音速”，发动之后可以突破最高速度的上限，阴影的必杀技是时间静止，可以让对手在 10 秒钟之内不能行动。虽然道具和必杀技能起到一定程度的辅助作用，不过一味依靠它们还是无法取得胜利的，扎扎实实地锻炼自己的奔跑技巧才是获胜的关键。



小技巧

在比赛开始前按住方向键↓并快速点击×键就会进入蓄力状态，让我方的起步速度更具有优势。

话梅杂志&3DM-SMV

对战关卡

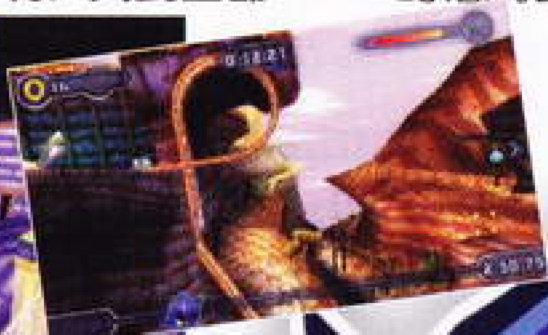
对战关卡是本作新增加的一个模式，我方需要在一个封闭场景内和对手进行一对一的决斗，谁先把对手打倒谁就获得胜利。玩起来很有“大乱斗”游戏的感觉。竞速关卡中的道具在对战关卡中也会出现，只是效果会发生一些变化。

单人竞速关卡

单人竞速关卡的规则很简单，没有了对手的干扰，只要在规定时间内跑完整条跑道即可。相比起无时限的普通竞速关卡，单人竞速关卡对个人技巧的考验反而更加严格，后期很可能因为一个分支跑道的选择而影响到整个挑战的成功与否，紧张感自然不用说。

收集要素更丰富

上一代受到索尼克粉丝们好评的卡片收集系统在本作中依然存在。本作可供收集的卡片总数超过 300 张，取得它们的方法也各不相同，想要收集齐的话可要下一番功夫呢。另外单人游戏时还可以进入一个练习用的自由模式，除了可以用来熟悉跑道，“《索尼克》系列”的传统收集要素“Chao 收集”也会在这里出现，找到全部 Chao 的话就会有好事发生哦。



玩后感

进步非常大的一作，不过本作的乐趣还是在联机对战上，和 NPC 玩久了就会有些无聊。另外对战关卡虽然有些新意，但平衡性实在欠佳，有待改进。

话梅杂志&3DM-SMV

打着击败《战神》的旗号，演绎波澜壮阔的英雄主义！

文 Andriy47 编 软饼干 美编 小鱼仔

电影改编游戏仿佛已经成为一种趋势，每当有史诗巨作上映，总少不了同名改编游戏。这次，英国撒克逊人长篇史诗电影《贝奥武甫》引起了大家的关注，育碧便顺势推出了《贝奥武甫》的相关游戏，这是一款以北欧神话为背景的动作冒险游戏，讲述了公元6世纪北欧传说中的勇士贝奥武甫是如何率领自己的臣民击败来自王国内外威胁的故事。本作在推出时就打着轻松击败动作大作《战神》的旗号，到底是自吹自擂还是真有其事，相信各位玩家在玩过之后就知道答案了。

贝奥武甫
Beowulf
◆Ubisoft◆ACT◆2007年12月4日◆美版
◆1人◆39.99美元◆无对应周边
PSP

游戏方式

作为一款美式动作游戏，其基本流程是随玩家不断完成给出的主线任务来发展下去的。除了主线任务外，玩家还可以通过分支任务来获得全武器和全Thane(所谓Thane就是贝奥武甫在战斗中的同伴)，可以说分支任务代表着本作的收集环节。其实早在游戏发售前，制作人曾放话"《贝奥武甫》的任务系统是游戏特色之一"，不过现在看来，本作依然没有能跳出枯燥的主线流程怪圈，重复着击败敌人→到达指定地点→击败敌人→去下一个地点的循环，要不是美轮美奂的游戏背景，恐怕大多数玩家都会感到乏味。

基本操作

L	防御
R	进入狂暴模式
↑	提升士气
←	选择上一个Thane
↓	Thane命令清单
→	选择下一个Thane
□	轻攻击
△	重攻击
○	抓住敌人/拣取物品
×	躲避
SELECT	打开小地图
START	暂停/菜单

画面解析

1．画面左上方是Thane列表，每位Thane的血槽和等级(血槽下方的星星表示)都可以看到。

2．画面右上方是贝奥武甫所持武器，每一样武器都有损耗度，损耗度消耗完时武器会损坏。

3．画面左下方是经验点数，打倒敌人后获得，可以用来提升本方各项属性。

4．画面中下方为贝奥武甫血槽，血槽左边是士气槽，当使用士气提升时，该圆球内士气度逐渐减少，减少到最小时，本方人员会出现短暂的体力透支。血槽右边的狂暴槽，当贝奥武甫进入狂暴状态时该槽会逐渐减少。

5．当画面右下方的SELECT闪烁时，说明任务更新，等待玩家进行确认。

战斗整备

游戏中会经常遇到一面飘动的红色旗子，靠近这面旗子按O键可进入战斗整备(每过一关后也会进入战斗整备)，角色能力的提升、Thane的更换、武器的选择都需要在这里进行。战斗整备中有三个大选项(King's Beclchamber，Armory，Wiglaf)，下面就来详细说明一下。

话梅杂志&3DM-SMY

技能提升

(King's Beclchamber)

技能提升分为Thane提升和Beowulf提升两种。在游戏中按下START键，菜单下方会出现一个带指针的横条，这表明了玩家现在的技能提升趋势，如果指针在Heroic一端，说明技能提升的重心在于Thane，反之则需要多多加强贝奥武甫的能力。下面就分别来看下具体内容。

Thane技能提升

Heroic Booster：提升Thane的士气槽。（延长士气提升的时限）

Coordination：提高Thane攻击速度。（顾名思义是提高同伴的敏捷性，不过以CPU的AI来看，好像也没什么效果）

Tactical Defense：增长Thane的血槽。（普通的Thane的血槽上限都很少，需要加强此属性）

Macc Combat：提升Thane的攻击力。（推荐增加的属性）

Beowulf技能提升

Carnal Fury：增加狂暴槽的上限。

Brutal Finish：增加贝奥武甫的重攻击强度。

Resistance：增加贝奥武甫血槽上限。

Weapon Mastery：提升贝奥武甫的轻攻击强度。

Thane选择

(Wiglaf)

美式ACT中少见的小队作战让玩家感觉到自己不是一个人在战斗，玩家可以选择3名Thane与贝奥武甫一同出征。每个Thane有下列6种属性，Class(兵种有战士、保卫者和医疗者等)、Rank（等级）、Commbat(攻击力)、Health(生命)、Aid(护援度)和Tech(士气度)，每项属性的高低同样用星星来表示。战斗中，玩家可以对他们下达命令，他们会乖乖地完成，如攻击敌人、拣起武器、医疗队友、搬开障碍物等，当一名Thane没有体力时游戏不会结束，玩家需要对其他Thane下达救援命令，让受伤的Thane重新投入战斗。不过需要注意的是，主角在下达命令选项时游戏并没有暂停，敌人依然会疯狂地冲上来攻击。

武器库

(Armor)

游戏中拥有4 种武器，各种武器有等级(Rank)、耐久度(Durability)、轻攻击(Light Attack)和重攻击(Finish Attack)四种属性，这些属性都用星星来表示，属性上的星星数量越多则说明武器该属性越强。武器是游戏中比较重要的东西，特别是在进行BOSS战时，想赤手空拳击败强大的BOSS是很困难的，合理利用场景里的武器，可以有效降低战斗难度。

玩后感

笔者在经过一段时间游戏后觉得本作虽然没有印证育碧的豪言，但也算是不过不失。气势恢宏的CG给笔者留下了深刻的印象，既然改编自电影，那么剧情自然不会差，搭配上精美的CG和抑扬顿挫的配音，精通英文的玩家可以好好享受一番了。本作画面不能算很精美，华丽的音效倒是令玩家的投入感增加了不少。作为一款ACT游戏，打击感显然是重中之重，本作没有能够让玩家体验到一个美式ACT大作应有的打击感，单调的连击，僵硬的打击感不免让玩家觉得乏味。另外还得说一下本作模仿其他游戏的痕迹实在是太明显了，士气提升和狂暴模式在《斯巴达300勇士》里面出现过，只不过换了个名字，属于换汤不换药。BOSS战模仿了《战神》的QTE，比如硬生生按一下○就终结了奄奄一息的BOSS，就这样的模仿程度，笔者实在不敢恭维。

话梅杂志&3DMGS MV

文 Nebel 编 马修 美编 咕噜

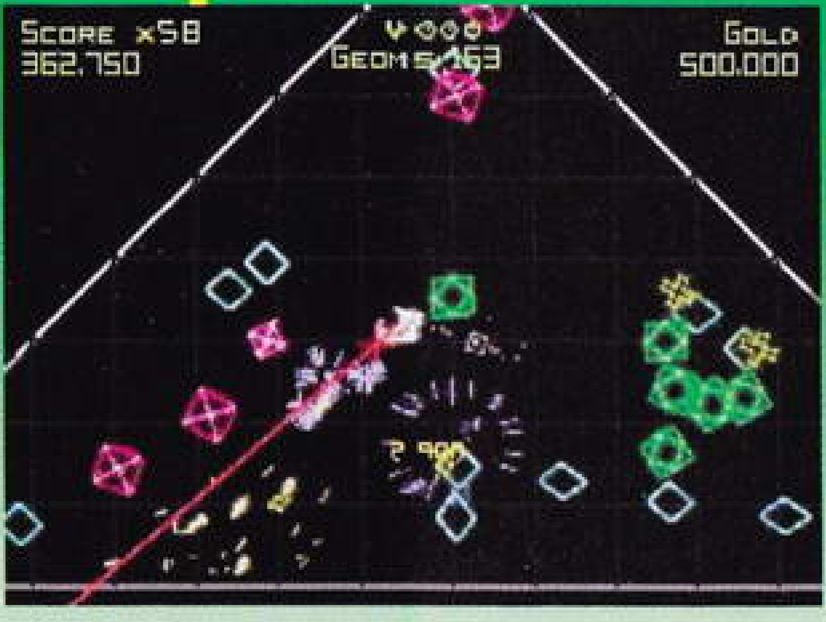
几何战争 银河

Geometry Wars：Galaxies

NDS ◆Sierra◆STG◆2007年11月27日◆美版
◆1～2人◆29.99美元◆无对应周边

不要被这个充满了数学味道的名字吓到了，这款游戏和大家书包里的那本课本可没什么关系。《几何战争》本来是Xbox上的赛车游戏《世界街头赛车2》里的一个迷你游戏，在受到了玩家欢迎后，《几何战争》又加入了Xbox Live Aracade的下载列表。游戏描述了一个由简单几何图形构筑的宇宙战场，玩家驾驶一架战机与来犯的各种几何图形作战，以取得更高的分数为目标。《几何战争 银河》继承了原作的玩法，更是加入了一些新系统来增加游戏的趣味性。

进入银河前的战斗说明



游戏的控制很简单，方向键来控制战机向相应方向移动，ABXY四个按键分别对应向四个方向开火，L键或R键则是全屏攻击的保险。不过用按键来控制开火方向十分不精确，这时候NDS的触控屏就派上了用场。玩家只要点击触控屏，战机就会向相应的方向开火，这样就准确多了。在战斗画面里，屏幕左上方显示了现在的分数、分数倍率，中间是玩家剩余战机的数量和保险数量，最右边则是关卡的最高分，为了获得更高的分数而挑战吧。

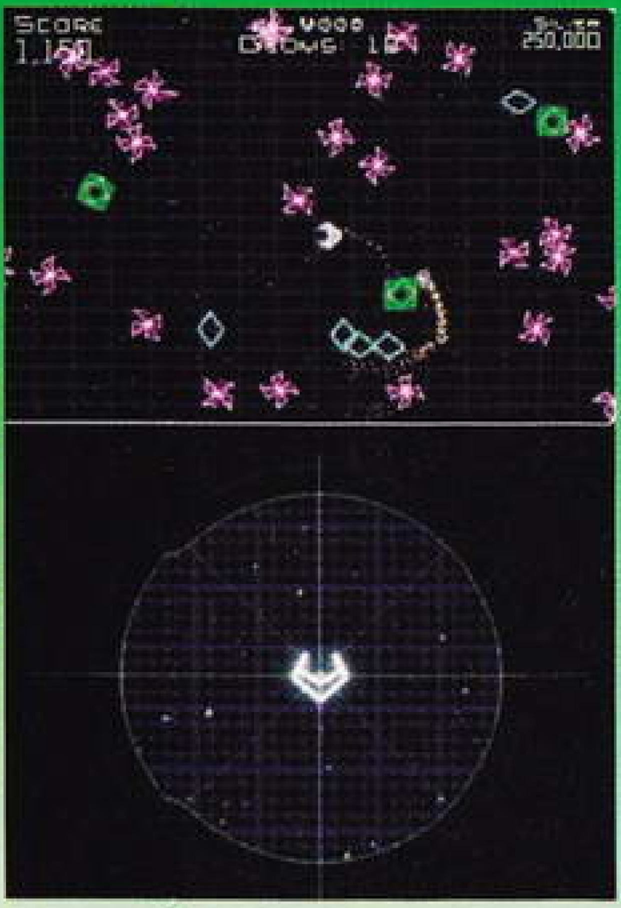
几何沙场上的生存之道

游戏的规则很简单：消灭除了自己以外的所有东西。游戏中，玩家以外的各种几何形体都是玩家的敌人，这些形状各异的敌人除了有不同的运动轨迹外，自身的特性也不同，例如一种绿色方框套着个圆圈的敌人就会有意识地回避玩家的弹道，靠扫射很难击中它们；另一种红色方框中有个X的敌人也很棘手，被打爆后会分裂成两个小型敌人，一不留神就会冲到玩家面前；最讨厌的敌人可能就是一种小型的红色敌人，在出现后会原地停留一下锁定玩家战机的位置，之后就立刻以数倍于普通敌人的速度向玩家冲过来，如果此时玩家和其他敌人激战正酣，十有八九就会挨上这一下。除了了解敌人的特性，玩家也

话梅杂志&3DM-SMV

要有效利用游戏中的地形。游戏里不同的星球除了敌人的配置不同外，地形也是大相径庭，有些星球的地形极其狭窄，要多移动自己的战机，随时提防从身边出现的敌人；而有的星球地形则宽广得过分，玩家的战机很容易就陷入敌人的全方位包围，所以最好找到一个不会腹背受敌的好场所再奋力杀敌。

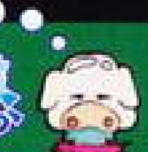
游戏中没有复杂的火力升级系统，战机火力的提升很简单：在消灭敌人后，敌人会残留下一些黄色的碎片，形状有三角形、菱形和十字形等，这些碎片被称为“Geom”，只要战机行驶到它附近就会自动将其吸入。这些Geom有三个作用：一是提高玩家的分数，玩家杀敌所得的分数会根据玩家获得的Geom而翻倍，最高可以达到150倍；二是随着Geom的获得，玩家战机的火力就会得到提升；三是在关卡选择时，玩家想要开启新的星球、配备新的僚机都需要花费Geom。



白热战斗中的僚机介绍

浩瀚银河中玩家并非一个人在战斗，在玩家的战机附近会有一架僚机紧紧跟随。在游戏开始前选中了想要攻略的星球时，按方向键左、右就能切换僚机类型，不同类型的僚机会对战局有着不同的影响。不过这些僚机并非免费就可以用，而是要玩家花费一定的Geom来换取的。另外，僚机是可以升级的，级别越高自然越强力了。

名称	类型	价格	评价	作用
ATTACK	攻击	默认	A	向玩家攻击方向射击。
DEFEND	防御	3500	B	向玩家攻击方向的反方向精确射击。
COLLECT	收集	14500	C	无攻击力，帮助玩家收集Geom。
SNIPE	狙击	28000	C	对随机目标发射激光攻击， 激光有贯通效果。
SWEEP	回旋	57000	A	在战机周围旋转，能撞毁接近的敌人。
RAM	突击	90000	C	原地停留后直线撞向随机目标，不跟随玩家移动。
TURRET	扫射	150000	A	原地停留不停地做360度范围扫射。
BAIT	诱饵	300000	B	短暂吸引敌人的注意力，让敌人冲向僚机。



玩后感

作为一款休闲作品，《几何战争 银河》的素质不可谓不高。虽然游戏画面极其简陋，但是玩起来却十分爽快。简单易上手的玩法、不用深究的系统以及让人充满挑战欲望的分数系统，完全符合一款休闲小品应有的特色。游戏支持双人联机协作或对战，无论是作为自己无聊时的消遣，还是作为和朋友一较高低的娱乐都很合适，和Wii版联动后还能取得新的关卡。要说起缺点，那就是游戏中的音乐了，虽然充满了科幻风和爽快感，但是曲子都很短，在长期战斗中来回重复很快就会听腻的。

话梅杂志&3DM-SMV

本作是一款结合了战国背景、忍者、美少女等要素的不可思议迷宫RPG，想不到在第一作发售的1年后，续作那么快就和玩家见面了。本作除了袭承前作的所有优点，一些新要素的加入也让耐玩度有了一定提升，在这个大作频发的年代，说不定这款风格清新的作品能让你眼前一亮。

文 乌冬　美编 澄香

降魔灵符传伊津奈2

降魔灵符传イヅナ 贰

NDS

◆Succes◆RPG◆2007年11月29日◆日版
◆1人◆512Mb◆4800日元◆无对应周边

游戏特色

虽然本作的故事背景是设定在战国时代，但其实故事的内容和战国没多大关系，游戏的真正卖点在于不可思议迷宫和精美的人设。

一说到不可思议迷宫，大家都不会陌生，著名的《风来西林》和《特鲁尼克大冒险》都是这一类型游戏的典范。此类游戏的共同点都是每次进入的迷宫都是随机生成的，游戏的目的为通过一层又一层的迷宫直到到达最深处打倒BOSS；迷宫内以回合制行动，从进入迷宫开始，玩家行动结束后就会自动进入敌人的回合，如此循环，无论是移动、攻击、使用道具(装备武具)都会消耗回合。这些本作也不例外，不过有一点不同的是，本作并不像大多数不可思议迷宫类型游戏那样一旦离开迷宫人物等级就会变为初始状态，本作的人物等级在离开迷宫后甚至是在迷宫内被打倒都可以保留，这样的好处是前期的迷宫可以通过反复练级来降低难度，不过这样做也不是无敌的，随着游戏进行，等级对难度的影响会逐渐减小。

另一个看点是人设，本作担任人设的是最近活跃在漫画和游戏领域的插画师——吉田音，他以柔和的画风和细致的人物眼睛描绘见称，特别是他笔下的女性角色(请原谅笔者我在这里忽略男性角色吧)，每一个都相当有特色，极能吸引玩家(特别是男性玩家)的眼球，并且本作里还为角色加入了许多语音。说句实话，现在游戏厂商打女性角色牌也不是什么新鲜事了，不过论技术含量，本作确实把不可思议迷宫和美少女这两个要素很好地结合了起来。

话梅杂志&3DM-SMV

忍者生存之道

随机应变

和一般RPG里的迷宫不同，不可思议迷宫里存在着许多变数，就算你有较高的等级和不错的装备，但只要你走错一步，随时都可以让你辛苦了半天的功夫全部化为乌有，如何在迷宫里存活下去成了玩家面对的首要问题。好在这方面本作还是很照顾玩家的，遇到危机时，玩家可以使用各种道具来化解。除了要能灵活应用各种道具，有一个冷静的头脑和清晰的化解思路也是相当重要的，做到每一次行动都步步为营，这也是游戏的乐趣所在。

道具种类详解

武具	就是指武器，一共分为爪系、刀系、笼手系、战轮系、靴系、人偶系、弓系七种，不同的人物可使用的武器也不同。另外装备笼手系武器时可以同时装备刀系或战轮系武器
忍具	忍者题材作品怎么能缺少忍具，手里剑，苦无，撒菱，爆弹是本作最基本的4种忍具，不同于一般道具，忍具可以通过L+A、B、X、Y的组合快捷键直接使用，免去了打开菜单的麻烦，也符合忍者出手迅速的作风
丸药	和忍具所带来的直接伤害不同，丸药投出后可以为敌人带来各种属性攻击和异常效果，有的还能吃下使自己的能力得到提升
灵符	因为比较重要，特分出来在后面详细说明
珠	可以理解为回复类道具，只要使用就达到回复的效果，一般分为回复体力和恢复异常状态两种
写し绘	能用来回复SP的道具

灵符的活用

从游戏的标题就可知道，灵符作为一大关键词，在游戏里发挥着非常重要的作用。灵符的用法有直接使用、贴、投三种，即使同一张灵符，使用的方法不同所带来的效果也会有很大差异，玩家要了解每张灵符的性能，才能在迷宫里立于不败之地。

使用 一般来说，使用是最简单和最直观的用法，带来的效果也是绝大的，并且大部分灵符都支持直接使用，不过要注意的是直接使用会消耗角色的SP，每张灵符后面括号内的数字就是所需要的SP，还有一点就是直接使用后灵符就会消失。最常见拿来直接使用的灵符大都是范围攻击灵符，如烈火の灵符、烈风の灵符等。

贴 可以选择贴在武器或杖上，贴在武器上好处能为武器附加各种效果，并且贴在武器上灵符不会消失；贴在杖上能直接使用灵符的效果并不消耗SP，比如把烈火の灵符贴在杖上，就能使用该杖射出强力的火焰弹了。

投 这种方法大都只能作用在一名敌人身上，游戏里面比较典型的是封魔の灵符，使用时必须将它向敌人投出，它可以将目标敌人封入灵符内，并将敌人化为己用。

玩后感

本作相比前作没有太大的变化，增加新的灵符用法可以看作是对战斗系统的补完，相比之下，倒是使用人物里新加入的几位女性角色更能让人眼前一亮。如果你对本作主角这种年龄和胸部尺寸不相符的MM没爱，没关系，游戏里还有萝莉女仆，治愈系御姐等选择，总有一种会符合阁下的审美观的。或许我这样说大家还不大了解厂商的意欲何在，那建议大家看一看合体技发动时的人物特写Cut in，就会明白游戏的分级怎么会从前作的A(全年龄)变成现在的B(12岁以上)了。(笑)

话梅杂志&3DM-SMV

编 乌冬 美编 小鱼仔

刚接触这款游戏的时候，相信有很多玩家都不敢相信这是PSP游戏的画面吧？满屏的点阵、简单的操作，不长的流程，这仿佛让我们回到了8位主机时期。但就是这么一款作品却获得了相当一部分PSP玩家的好评，下面就让我们看看本作究竟有什么过人之处吧。

勇者别嚣张

勇者のくせになまいきだ。

◆SCEJ◆SLG◆2007年12月6日◆日版
◆1人◆3800日元◆无对应周边

PSP

游戏方式

最弱魔王

是不是对周而复始的勇者故事感到厌烦？是不是对拯救世界这个使命感到疲惫不堪？是时候放下手中的剑，拿起镐子享受悠闲的田园生活了……喂喂，别乱说，不要弄错了，这里可不是《牧场物语》。正确地说应该是拿起镐子反串一回魔王，尝尝打败勇者的滋味了。

在大多数玩家印象里，魔王个个都是拥有着强大力量，左手统领着魔界大军，右手抱着公主(虽然公主是不情愿的)，脚踩着不自量力的勇者，一副风光无限的样子。但是在这里，魔王的生活质量可没那么好，甚至可以说本作的魔王是游戏史上最落魄的魔王——没有强大的魔力和魔界大军不说，还什么都得自己亲力亲为，靠的还是一支镐……你没听错，就是一支镐，魔王在这里所要做的就是不断地挖掘，从组建地下王国再到征服世界，什么都得用挖的。(这真的不是《牧场物语》……)

地下王国食物链

欢迎来到魔界，现在为大家讲解的是地下王国的生存法则。首先请各位候补魔王牢记上图，图中的是地底王国的食物链构造，无论什么时候，魔界里魔物们的吃喝拉撒都是以它为准。当然，能随时了解自己臣民的需要，才称得上是一个称职的魔王。

从图中我们可以了解到食物链一共由四层组成，我们常说大地是母亲，魔界也不例外，处在整个食物链最底层的是土壤。魔界的土壤分为三种，第一种是什么特征都没有的基本土壤，它广泛存在于魔界之中，虽然最初的时候它没有任何作用，但它是后面两种土壤的介质，只要条件成熟就可以转化为后面两种土壤；第二种是物理型土壤，整体程绿色，当养份上升时会逐渐转变为白色，这种土壤是一切物理属性魔物的生命源；第三种是魔法型土壤，比较特殊的是这种土壤一开始时是没有的，只有通过打倒勇者或勇者施放魔法来使其周边的基本土壤转化为魔法土壤，魔法土壤最低级时是白色的点状图案，随着养份上升会逐渐转换为心型和魔法阵图案，一切魔法型魔物都来自魔法型土壤。

了解完土壤，我们再来看看土壤的上一级——生产者，生产者担任着活跃土壤养份和制造食物的工作，是魔界里必不可少的奉献型角色。生产者分为两种，第一种是从最低级的物理型土壤中形成的史莱姆，这种生物从一诞生就开始它运输养份

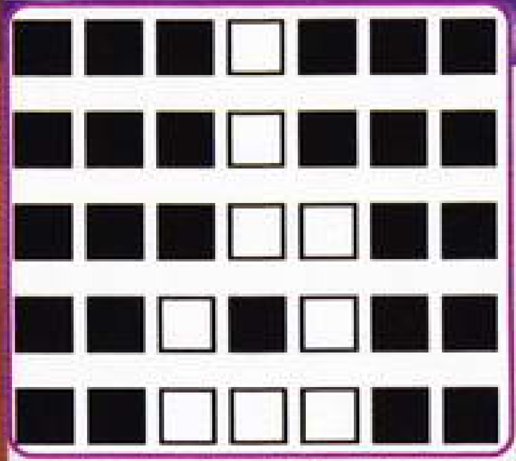
话梅杂志&3DM-SMV

的使命，这样做的作用就是可以使分散在土壤中的养份集中，从而生产出更高级的物理兵种，另外当史莱姆自身吸收了一定量的养份后，它就会成长继而分裂出更多的史莱姆。第二种生产者是从最低级的魔法型土壤中形成的元素精灵，它的作用和史莱姆相同，不过它的工作是负责运输魔法养份。

最后是处于食物链最顶级的消费者，它们的主要作用就是保护魔王不被勇者诱拐。同样消费者也划分为一级消费者和二级消费者。一级消费者的代表魔物有魔虫，它从提升了养份等级的物理型土壤中诞生，并以史莱姆为食，之后就会转化为蛹继而进化成魔蛾。和一级消费者不同的是二级消费者不仅会以生产者为食，部分二级消费者还会以一级消费者为食。

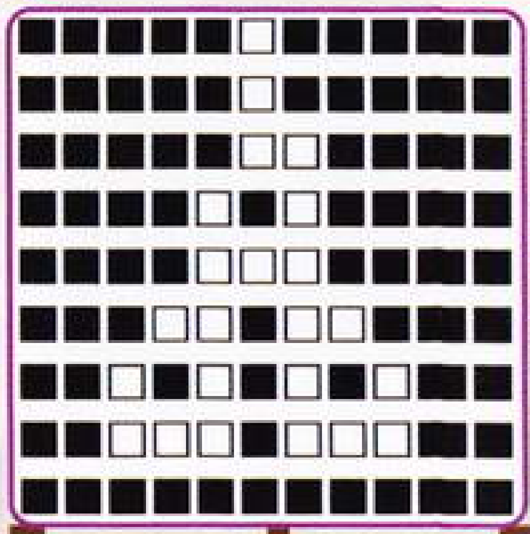
另外还有一个比较特殊的物种——龙，它属于杂食的魔物，有它在的地方除了土壤外基本就没什么残留了。

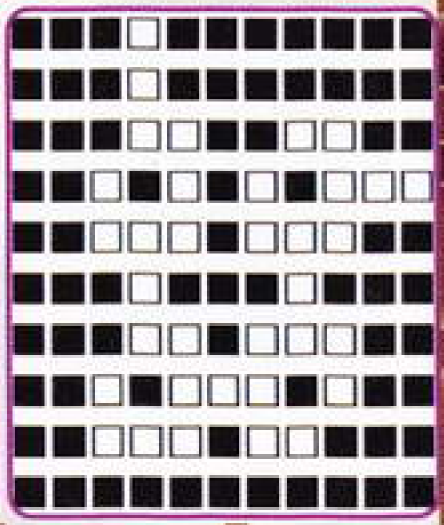
地下王国建筑蓝图



要建造和谐魔界，首先就得有良好的社会架构，保持物种多样性当然是最理想的状态，但是由于食物链的存在，许多物种都不能共存，这也使得建筑方面也有一定的讲究，毕竟挖了的地方是没办法再填补的。

一般的方法是在养份集中的地方挖一个不完整的3×3的格局(如上图)，中间留出一个空位，这样有利于尽早培养出高级兵种，然后再根据地形需要扩展出去，如果考虑到兵力的互补，我们可以使用每个3×3格局的相间结构(如右图)，在相邻的间隔内培养不同食物链等级的魔物，就可以避免因为某个食物链等级魔物过于强大而抑制了其他食物链等级魔物的发展。但是这样也会出现弊端，就是会容易使食物链断开，造成物种的单一性，在没有食物的情况，再强大的魔物也会灭绝。针对这种情况，比较好的解决办法是在各阶段魔物培植完成后，敲开阻断的土壤，使各个3×3的格局的魔物流通，这样一来既解决了食物问题，也能尽快培养出高级魔物抵御勇者。





关卡要点

STAGE 1 ぼくに このてを よこせというのか

第一关相对来说比较简单，只需要挖出一定数量史莱姆就能干掉第一个勇者，但毕竟只有史莱姆还是悬乎了点，为了能尽早解决勇者，最好还是培养出魔虫，但也要确保勇者出来的时候魔虫不是蛹的形态，如果是那样的话就只有挨打的份了。

STAGE 2 つちと ツルハシとにじるコケ

如果周边土壤有充足的养份召唤出蜥蜴战士的话，那基本就没什么悬念了，如果来不及的话可以利用一下第一关被干掉的勇者的骸骨，用镐子敲一下它就能变为骷髅战士。

STAGE 3 おれを まつのは たたかいだけか

勇者知道单人匹马是没有胜算的，所以从本关开始勇者会以组队的形式出现，这次是一个战士和一个魔法师的组合。魔法师会回复魔法，而且无视距离，所以最好是能先干掉魔法师，另外如果让勇者的骸骨吸收一定的元素精灵，就会变成红色的骷髅战士，同时能力上升不少。

话梅杂志&3DM-SMV

STAGE 4 ゆきゆきて マオウぐん

这关是两个战士一起出现，虽然没了回复魔法，但是这两个勇者都有攻击力提升魔法，而且站在一起时发动还有叠加效果，非常恐怖，最好是能够在发动前就把其中一个干掉，所以在门口屯积一定的兵力很重要。

STAGE 5 せいけん エクスカリバー

因为这次出动了三人的队伍来讨伐魔王，对于各位魔王来说是不小的挑战。建议在这关开始之前就把蜥蜴战士的等级升满，要不然的话会陷入苦战，除了要确保蜥蜴战士的数量，迷宫的构造也一定要够复杂，才能最大限度地拖延时间。

STAGE 6 げきとうは にくしみふかく

经过上一场硬战，场上的兵力应该所剩无几了，不过好在这关比起上一关来讲要简单不少，基本上可以用三句话概括：补充兵力，巩固战场，继续深入。

STAGE 7 ひかる ちか

来到这一关相信各位魔王都应该积蓄了不少魔法型土壤了，现在培养龙是不错的时机。不过要注意的一点是，虽然龙是很强生物，但由于它还会破坏一切非同种魔物，所以切记不要把它和蜥蜴战士或莉莉丝放在一个区域内。让它自己守一个区域，在食物不足时只要挖挖旁边的土壤让它吃史莱姆就可以了。

STAGE 8 そして でんせつが

最后一关只有一个勇者，但这个勇者也不是等闲之辈，除了会攻击力提升魔法，还会范围攻击魔法。魔法是以勇者为起点的扇状扩散型攻击，在宽广的地形内使用尤为霸道，基本上一放就清场了。但是如果你使用的是前面提到的建筑方法，地形的优势就一下子体现出来了，不过这也是防御手段而已，最实际的办法还是量产蜥蜴战士，绝对能使你速战速决。

里关卡

好了，来到这里魔王的故事就告一段落了，是不是觉得当魔王的时间很短暂呢？不用担心，勇者一定不会让魔王闲着的，在一周目后，游戏会提示玩家在标题画面连打L和R，这时游戏的标题就会改变，进入故事模式后你就会发现游戏难度今非昔比，除了勇者出现的时间变短，并且除最后一关外每关都有最少两名的勇者登场，如果你觉得你是个成功的魔王的话不妨挑战一下，但是要小心受挫哦。

玩后感

本作可以算得上是男性版的《Locoroco》，虽然画面和操作很简单，但是游戏性和趣味性却很到位，而且令人抓狂的难度也让人欲罢不能。比较可惜的是这类游戏的普遍缺点就是受众面太窄，想让大众广泛接受还是有一定困难，不过从低成本游戏来讲本作做得已经是相当成功了。

另外值得一提的是本作有许多关卡名称、台词等都是来自同领域或其他领域的著名作品，比如故事模式第三关标题“等待我的只有战斗吗(北斗神拳)”、训练关卡06标题“恶魔的召唤(游戏王)”、挑战关卡09标题“皮诺之旅(基诺之旅)”，像这样的例子在本作里还有很多，如果你有一定ACG功底，相信在这方面都可以发掘到乐趣的。

话梅杂志&3DM-SMV

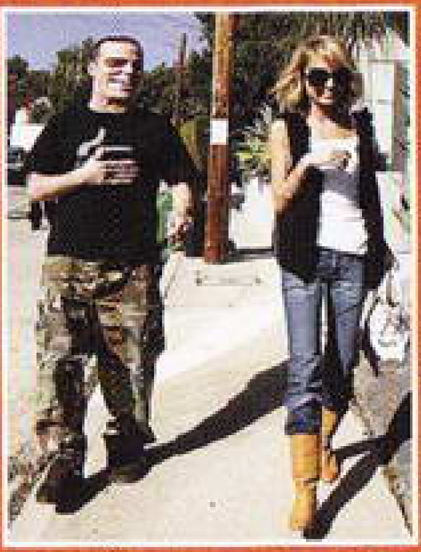
文 Andriy47
编 马修
美编 紫枫

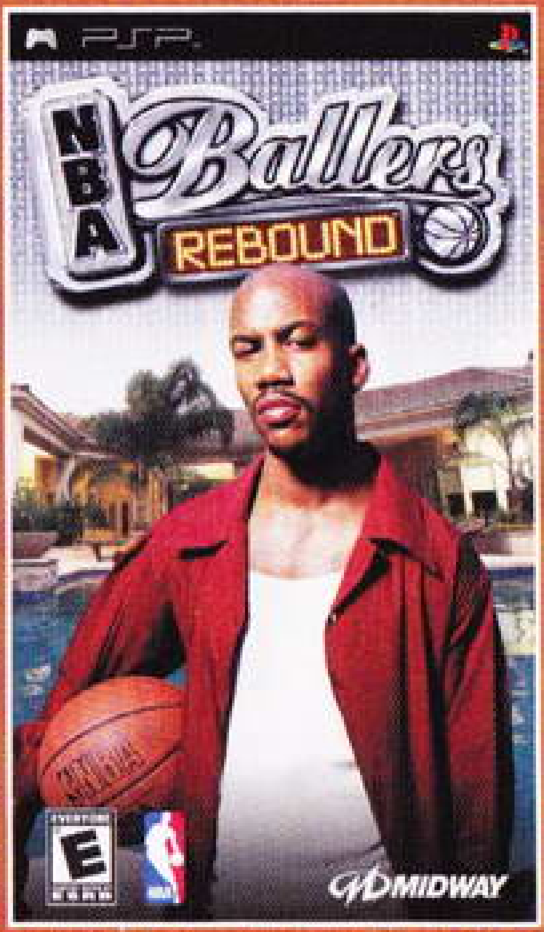
酷字当头

来自游戏中的街头流行元素

话梅杂志&3DM-SMV

走在大街上，那些穿着靓丽夸张的Hip-Hop一族是否让你眼前一亮？地铁站旁，你是否会为滑板一族的高超技艺而暗自叫好？酒吧中，你是否会陶醉在饶舌说唱音乐的节奏中？你所见到的这些街头巷尾的独特艺术都隶属于街头文化。近代的街头文化从20世纪70年代开始飞速发展，而场所则集中在欧美地区，尤其是美国热闹的时尚街区。在那里蔓延的街头音乐R&B、RAP、轻摇滚、街舞、滑板族、街头风格的服饰和涂鸦等，都是现代流行元素的组成部分。现在的街头文化强调打破传统，从夸张的穿着到大胆的涂鸦都表现出强烈的个性，这使得现在特立独行的年轻人都为之疯狂。很快，街头文化渐渐传播到了世界范围，像亚洲的日本、韩国都相继出现了街舞组合和说唱团体，而这些团体也受到了国内年轻人的狂热追捧。一时间，街头文化贯穿国内的街道，宽松张扬的街头服饰成了很多人的最爱，街舞也成为很多舞蹈生的首选，街头滑板族的队伍更是越来越壮大……当然，街头的流行元素除了这些外还有电玩。电玩在年轻人的娱乐活动中总是占主导地位，上世纪90年代街机厅再到如今的PSP、NDSL，游戏陪伴着一代又一代的年轻人。如今许多街头一族的口袋中总会塞着一个鼓鼓的“板砖”——掌机游戏成了他们的另一种娱乐方式。


▲明星们的Hip-Hop风格已经成为了流行的趋势。



▲《NBA Ballers Rebound》是一款出色的街头篮球游戏。

游戏就像一部电影，游戏的制作人就好比导演，导演们费尽心机地拍出精彩镜头来吸引观众，游戏制作人也乐于将各种元素融合到游戏过程中来使玩家感到游戏很充实。每个游戏中都包含着制作人智慧的结晶：催人泪下的剧情、神来之笔的系统、妙趣横生的小游戏……游戏过程的点点滴滴仿佛都是在聆听制作人心弦的演奏。现如今史诗般宏伟的RPG如雨后春笋，ACT大作也是络绎不绝，不过玩家们也希望玩到一些其他新鲜的东西。就如近年来快餐文化泛滥一样，人们同样希望在简单中找到快乐，而不仅是花一整天去玩AVG、GPG，或是研究一个游戏复杂的养成系统。不少游戏制作人已经注意到了传统的游戏模式未必能永远都抓住玩家的心，所以他们尝试去改变，在不少游戏中试着将风靡全球的街头流行元素融合到游戏中去。回顾近几年，强调Free Style的游戏并不少，看来任何东西只要有价值就会被量产。下面就来看看这些包含着街头流行元素的游戏都有怎样的表现吧。

话梅杂志&3DM

张扬的华丽

游戏中的街头服饰

自古以来，服装对于人类而言最基本的功能是蔽体防寒，但随着人类文明的逐渐发展，服饰的作用也得到了不少延伸。中国古代，服装是一种身分地位的象征，是一种符号，它代表着个人的政治地位和社会地位，通过服装可以明显地看出人们是否各守其职。因此国君的执政之道中服装是很重要的一项，服装制度得以完成，政治秩序也就完成了一部分。

如今，服装已经成为时尚的代名词，在这个追求个性张扬的时代，街头风格的Hip-Hop服饰更容易获得年轻人的垂青。超大尺码的T恤是Free style的经典风格之一，穿在身上不仅在运动时更方便，而且使人看起来显得更加个性。这种Oversize的服饰风格与美国街头文化的由来有着一定的联系。街头文化是由20世纪70年代的美国黑人、犹太人等外来人种发展开来的，当时美国有色人种经济条件远不如白人那么优越，这些人在给小孩买衣服时为了孩子的衣服不至于很快被淘汰，就经常买超大尺寸的T恤。这种服饰习惯在街头文化里被保留了下来，并发展成为了Free style的标志。

游戏中角色的独特着装也是游戏制作人为作品添砖加瓦的一大利器，个性着装不仅能突出角色特性，还能增加游戏的华丽程度。体育运动游戏将街头服饰纳入其中，Hip-Hop文化运动风浓重，宽松的衣服方便尽显，更有不少体育运动游戏还纳入各大品牌的街头流行服装，使得游戏更加贴近生活。

涩谷流行风

美妙世界

前段时间很火的《美妙世界》是一款将街头流行元素和游戏完美结合的作品。如今的娱乐界都喜欢讲究“包装”，而“包装”的内容之一就是给艺人穿上冠冕堂皇的服饰并加以浓妆修饰，使得这位艺人看上去很精神。游戏其实也讲究“包装”，撇开发售前的宣传不谈，一个游戏的封面能被玩家从货架上一眼便认出说明该游戏的包装很独特。《美妙世界》无疑是一个被街头流行元素所“包装”了的游戏，这点从游戏的封面便能一眼看出。音操那个超大的高保真耳机、脖子上的小挂饰、紧身的上衣搭配稍大的短裤；比特暗灰色的骷髅图案的头巾、大短裤、深色的板鞋和滑板；莱姆的嘻哈帽，一身宽大松散的经典Hip-Hop服装，再加上衣服上那个硕大的个性Logo……角色们身上的这些街头服饰无不彰显出游戏中的流行气息，当大多数游戏都是千篇一律的使用一套古装或盔甲作为角色的行头时，《美妙世界》却用最流行的服饰给游戏润色，这确实让玩家眼前一亮。操作这些着装前卫的角色进行游

话梅杂志&3DM-SMW

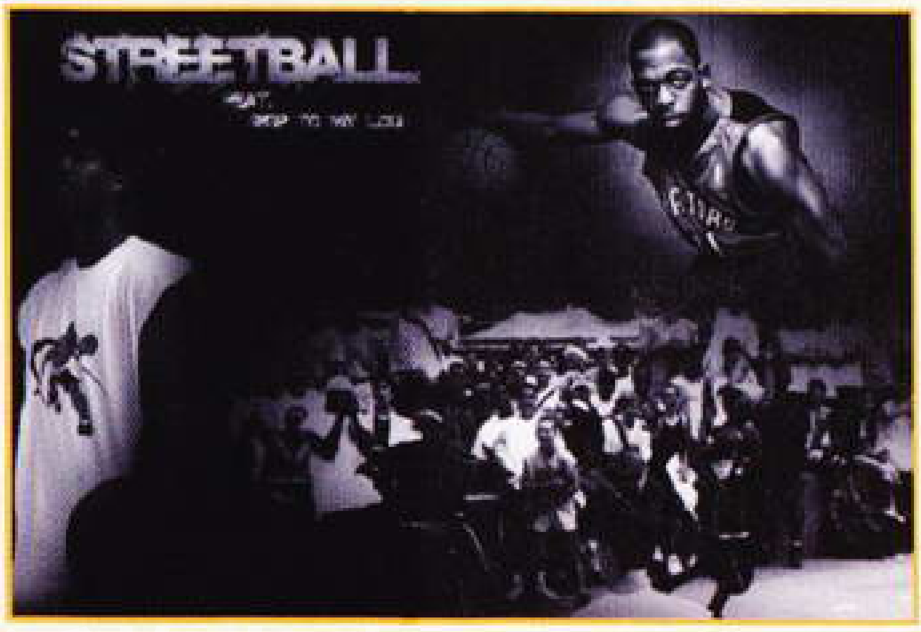
戏，与穿着银色盔甲的亚瑟游戏有着不同的新鲜。各个角色的着装也映衬着各自的性格特征：音操独断独行，四季真诚友善，比特冷酷寡言，莱姆直爽开朗……野村哲野的创意果然非同凡响，将《美妙世界》中的角色通过服饰上的着色深入地刻画到玩家心中，不但如此，游戏还被深深打上了野村式的烙印。除了最直观的野村式角色设定，系统和细节上也有明显的野村的印记。说到系统，就不得不提一下徽章，它们都被赋予了品牌的概念，各个品牌的徽章不尽相同，而品牌间有着排名，装备排名靠前品牌的徽章可以获得攻击力增加的奖励，除了徽章，装备和道具都有品牌的概念。现实生活中不少年轻人都喜欢赶流行，他们追逐各种流行品牌的服饰——阿迪、耐克、AND ONE……他们认为，穿上这些名牌就代表着时尚；而在《美妙世界》的游戏里，玩家需要赶流行追求各个品牌的装备——ラパンアンジェリーク、ドラゴンクチュール、AMX……因为带上这些装备，就意味着强大！

▲野村的人设让《美妙世界》向成功迈出了第一步。

Free Style至高

街头球类运动

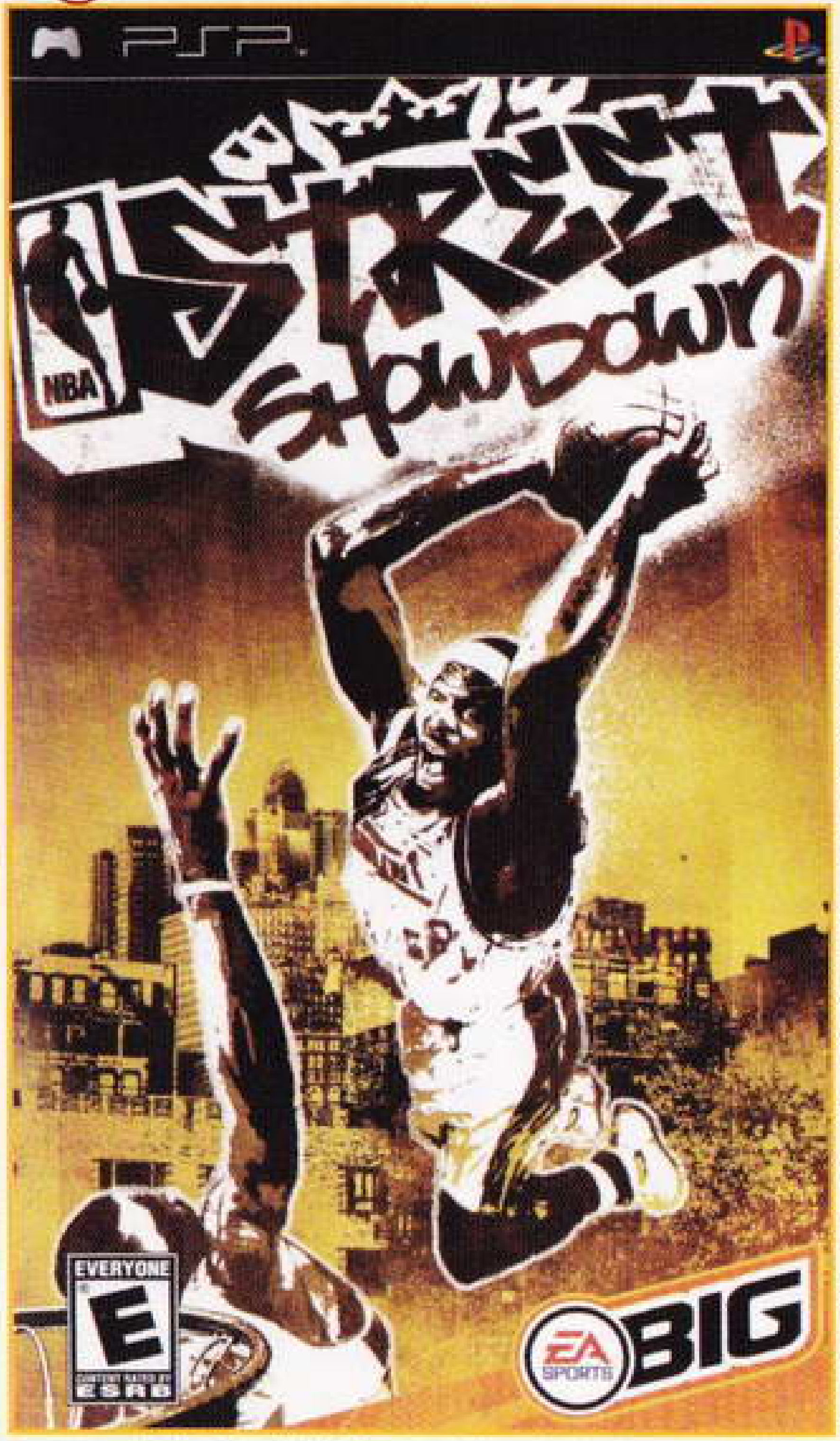
一说到街头运动，大家的第一反应就是街头篮球和街头足球，街头元素必然少不了街头一族们的这些标志运动。如今，街头篮球比街头足球普及率更高，主要因为其入门相比于街头足球来说更简单。回顾70年代，美国纽约黑人的居住区里的孩子仿佛有使不完的劲，到处惹是生非挥霍自己毫无由来的热情。有一天，一位聪明的美国人突然喊了一句："让这些孩子去打篮球吧！"由于街头篮球的规则简单易懂，孩子们很快就被这种简单爽快的运动所吸引。从此，那些过分好动的孩子便有了个好去处，他们争强好胜，街头篮球成了他们用来较量的最好玩具。看高手打街头篮球是一种享受，看着球员们夸张的表演可以明白为什么说"街头篮球不是靠运球赢，而是靠身体的节奏感晃得对方头晕！"街头篮球脱离了许多的限制，达到一种艺术的表现形式，因此它比正统的篮球比赛更具有娱乐性。打街头篮球当然是为了赢，但是你不要误会，这并不是为了赢得比赛的胜利，而是赢得观众的赞同和欢呼声，使观众也一起融入到比赛中去，不仅要赢，还要漂亮地击败对手，那才是真正的胜利，真正的街头篮球。



电梅杂志&3DM.SKY

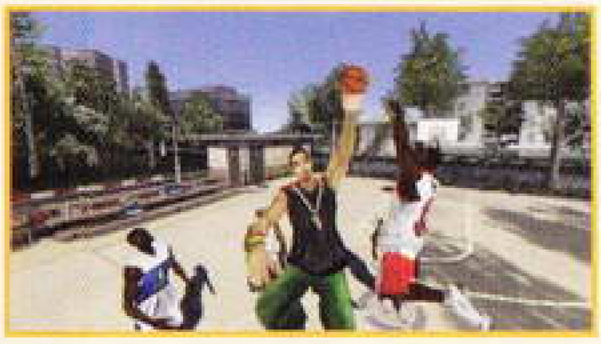
炫丽的街头篮球之舞

NBA街头篮球



▲《NBA街头篮球》的爽快感是其他篮球游戏无法比拟的。

EA Sports的游戏几乎涵盖了所有体育领域，起先以较正规的体育竞技形式出现，拟真现实体育运动，模拟紧张现场的气氛，沿用真实比赛规则……像《FIFA》,《NBA LIVE》,《麦登NFL》等系列都是具有十几年悠久历史的正统体育游戏。欧美人做出来的游戏自然非常适应欧美人的口味，EA Sports做出来的游戏在欧美非常受欢迎，经常关注欧美电视游戏销量排行榜的人应该知道，差不多每周都至少会有一个EA Sports的运动游戏进入销量前十名。虽然EA Sports的体育游戏并不是做得最好的，不过简单的操作实现华丽的演出，这样的爽快感会让喜爱欧美体育游戏的玩家所倾倒。为了将Free Style的风格发挥的极致，EA Sports又推出了“《街头》系列”，该系列打破传统，将游戏的真实性锐减，投入更多的精力去研究球员们夸张的动作，EA Sports誓将爽快运动进行到底。《NBA街头篮球》是一个非常纯粹的篮球游戏，虽然比赛目的和比赛规则同现实里的NBA没有什么关联，不过游戏的内容和球星阵容却和篮球息息相关，《NBA街头篮球》之所以能在PSP初期热卖，笔者认为应归功于它将篮球中最核心的对战环节简单化，大众化。游戏的节奏把握得恰到好处，使得玩家在轻松上手之后，兴奋感得以持续。丰富的动作一直都是“《街头》系列”的特色，凭借PSP简单的操作，将这些动作流畅地连接成一种进攻套路，当这种可遇而不可求的华丽演出完成时，那种快感是任何模拟真实的篮球游戏都无法比拟的。



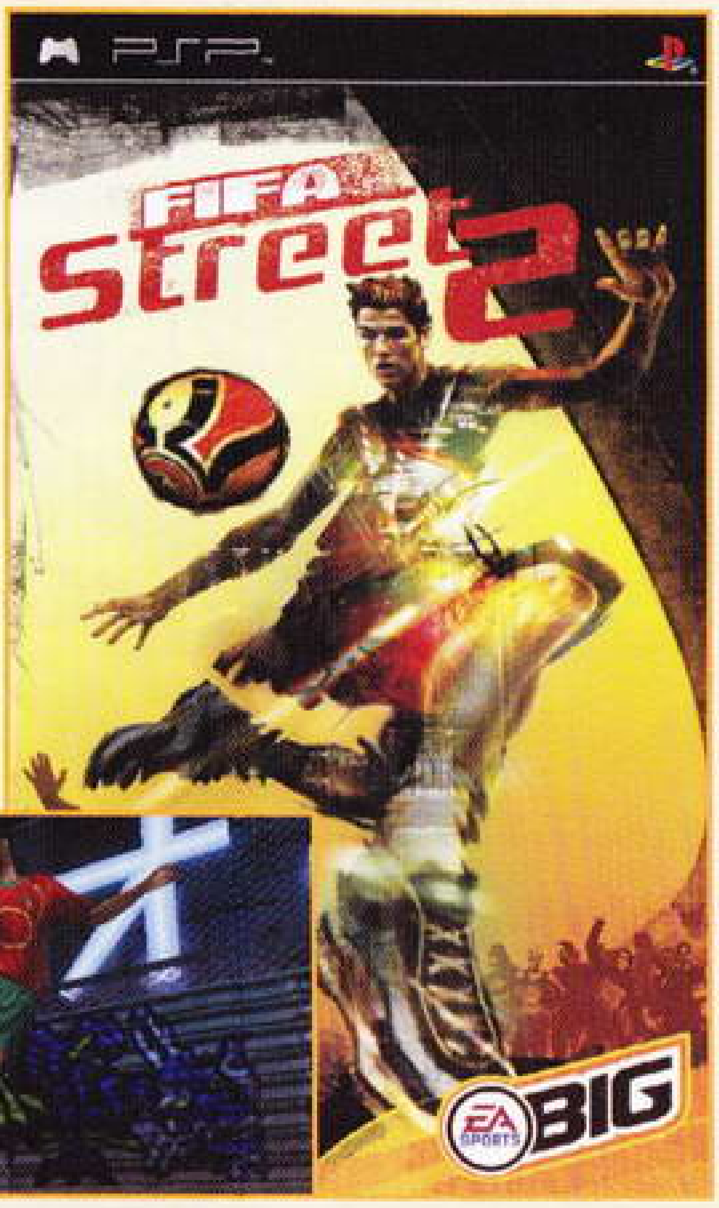
足球+Hip-Hop的完美

FIFA街头足球

目前在我们国家里，很少有人踢街头足球，就连3对3的小型足球场也罕见，在掌机上体验街头足球的快感，成了喜爱街头足球的玩家一个不错的选择，《FIFA街头足球》就带给玩家全新的街头运动体验。虽然PSP较PS2的控制键位少了几个，不过丰富的动作却并没有削弱多少。控制着世界大牌球星穿梭在街头巷尾，用技惊四座的球技使路人折服，让路人为你叫好。然后，在攻入一粒惊世骇俗的入球后，嘴角微微上扬，显出一副对于对手的不屑，这种

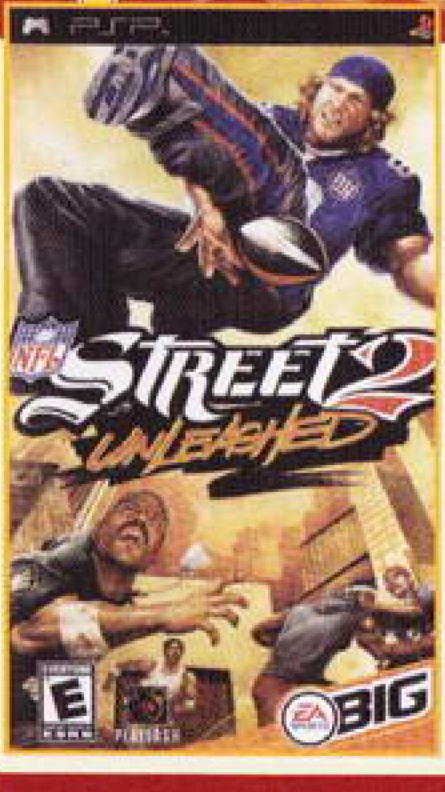
话梅杂志&3DM-SMV

快感正是游戏的主打旋律，也是《FIFA街头足球》的主要魅力所在。花样繁多的技术动作和队员处理球时的出人意料保证了游戏的不可预测性，这点恰好与真实足球相吻合。足球游戏的游戏性是什么？那就是无限接近于真实足球而不等同于真实足球。我们需要在游戏中找到游戏自己的特色，如何把90分钟的对峙演变到10分钟甚至是5分种的表演？对于一款便携掌机游戏，“随玩随放”是很重要的，制定游戏节奏是一件很重要事情，总不能让玩家在冗长的90分钟里时时保持热血沸腾的状态。《FIFA街头足球》将90分钟里的精华浓缩到几分钟里，保证球场每个角落都会有力量、技术和智慧的较量。



非同寻常的街头冲撞

NFL街头橄榄球



《NFL街头橄榄球》也是一款非正式的橄榄球游戏，他是美国街头文化的体现。游戏中没有规则的限制，你可以抱着球飞檐走壁，无视犯规动作——总之只要你有手段，就能赢得比赛。作为美国的国民运动，橄榄球是美国人为之狂热的体育项目，将其做成街头球类游戏也是为了突出其爽快感和宣扬美国的街头文化。笔者相信，要不是因为场地和环境的因素，EA Sports还会推出《北美街头冰球》、《泰格伍兹街头高尔夫球》、《美国街头棒球》等一系列的街头运动游戏。

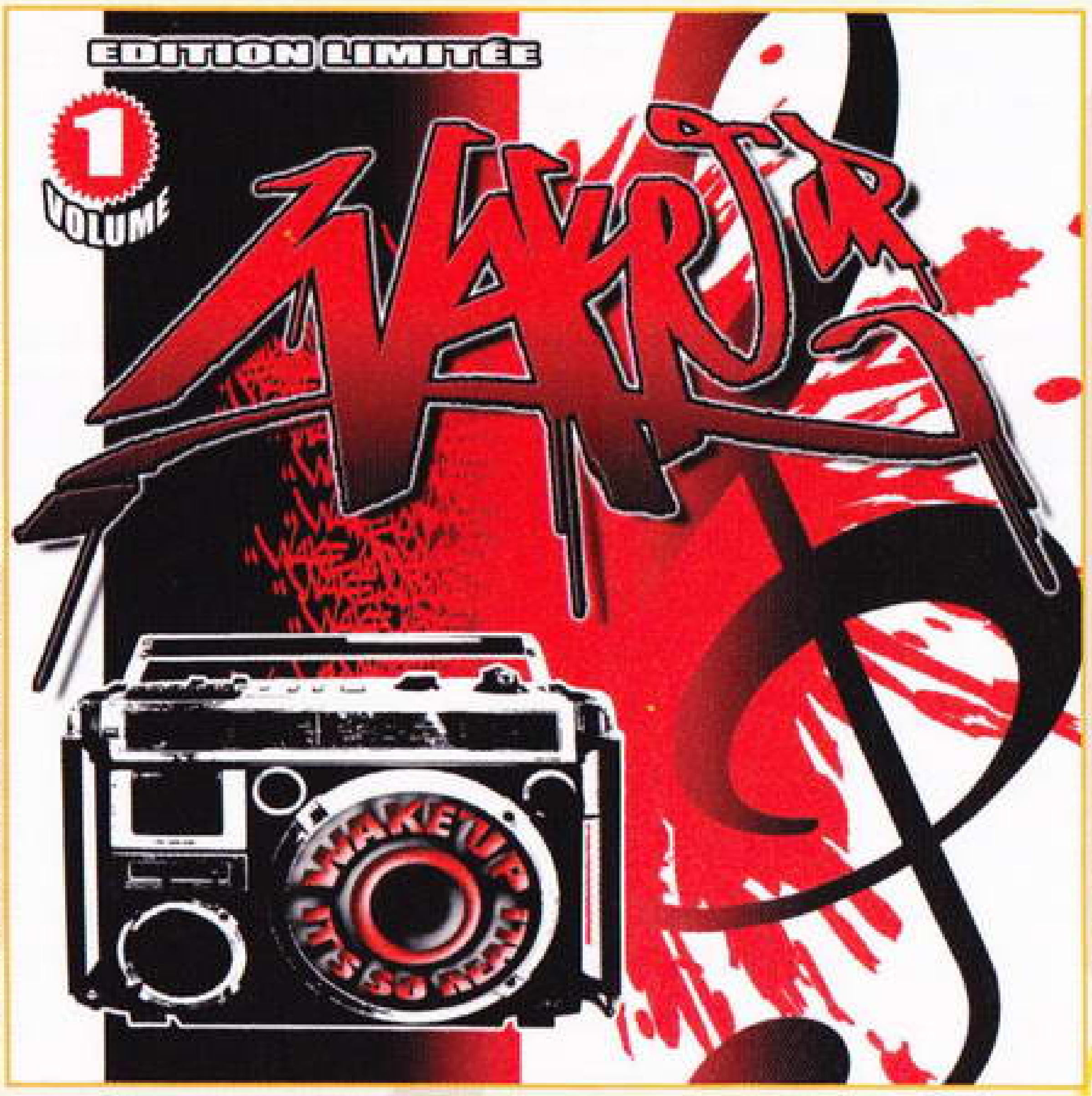
◀橄榄球一直是北美最受关注的游戏，不过国内玩家对此运动了解得不多。

敲击耳朵的旋律

游戏中的Hip-Hop音乐

有一种说法，街头文化就是Hip-Hop文化。这句话不能说全对，但至少对了一部分，Hip-Hop是街头文化早期的主要代表。何为Hip-Hop？Hip英文意为臀部，Hop英文意为单脚跳，组合起来是轻轻扭摆臀部，中文译名为嘻哈。Hip-Hop音乐一直都在街头文化中占据主导地位，它是人们与街头文化磨合的润滑剂，街球、街舞、滑板都少不

了这个保持身体节奏感的元素。Hip-Hop音乐包括R&B，RAP等音乐形式，起源于20世纪70年代美国纽约的贫民区——“哈林区”，也就是美国一些穷困黑人和南美洲人所住的布鲁克林区。因为当时物质生活匮乏，并受到白种人歧视，他们每天无所事事，大都在街上闲逛。有的人打篮球，有的人就在街上用多个二手唱盘来Mixing重节拍的音乐，有人随着音乐尽情唱出内心不满或道出一段故事，也有人在街头跳舞，久而久之形成了独特的音乐风格。他们还在街头巷尾用喷漆表达自己内心的想法。加上当时因为他们没什么钱买衣服，只是随便穿一件Oversize的衣服，这也逐渐形成了Hip-Hop特有的着装风格。

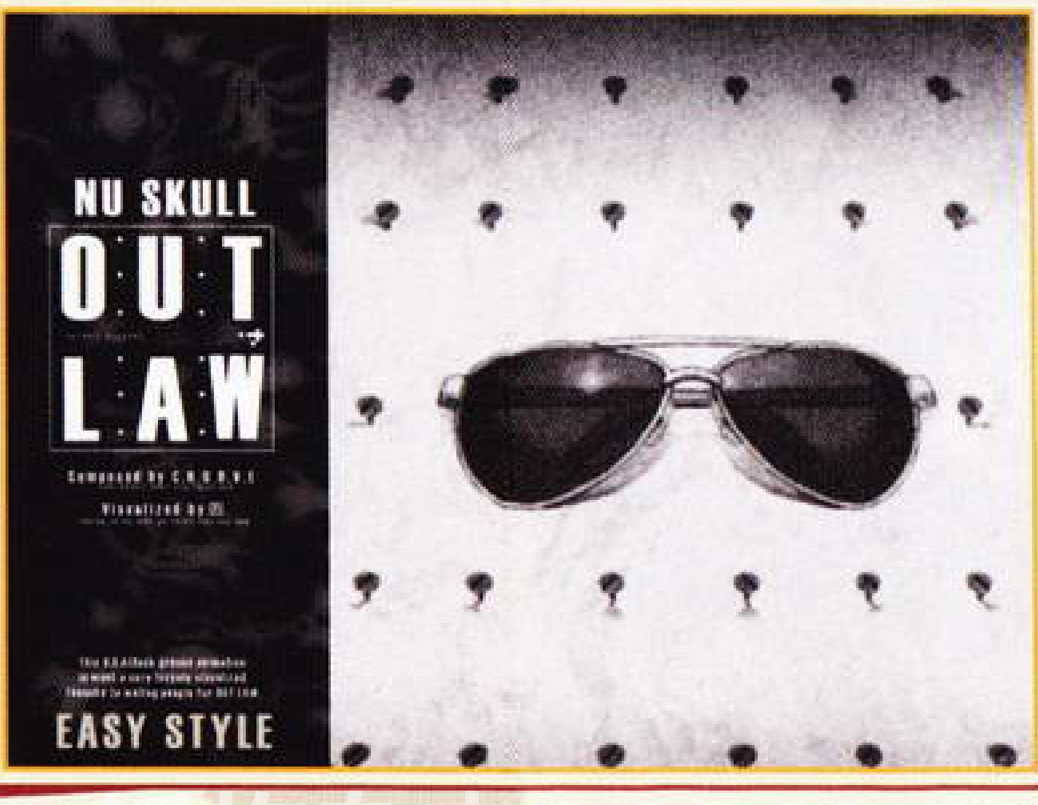


这些贫穷的黑人将这个文化流传开，一直到现在，这个张扬文化被全世界所接受，而Hip-Hop音乐进入娱乐圈后，被娱乐公司打造成新兴流行元素，在娱乐界大有斩获。

Hip-Hop音乐旋风

DJ MAX

音乐一直在游戏里占一个比较重要的地位，它能激起玩家的热情，调节游戏中的气氛。一个好游戏自然少不了好的音乐。如今Hip-Hop音乐盛行，很多游戏以Hip-Hop音乐作为背景音乐，虽然说都还不错，可是并没有给玩家们留下很深刻的印象，直到韩国音乐游戏《DJ Max 携带版》的发售。这款纯音乐掌机游戏给PSP带来了一片新的游戏天地。游戏收录了54首曲目，12段影像，16种皮肤，22种按键，其中一大半均是Hip-Hop风格，节奏感极强，戴上耳机进行游戏无疑是一种音乐享受。笔者强烈推荐《Oblivion》这首曲子，它有种教堂音乐的复古感，节奏轻盈，高潮迭起。不过对于一些玩家来说，这种按键下落型的音乐游戏有些“易学难精”，原因不外乎是PSP按键的原因，但经过练习后，操作时的爽快感和曲目完成时的满足感可都是满点。《DJ Max》的巨大成功让Pentavision公



▶《DJ Max》是音乐发烧友不可不玩的游戏。

话梅杂志&3DM-SMV

司不推出续作都难，而“音乐游戏第二作必然出色”的潜在定律在《DJ Max 携带版2》上继续得以体现，150首歌曲依旧是大量Hip-Hop曲风，丰富的收集要素、完善的系统，《DJ Max 携带版2》已经成为PSP上音乐游戏的一座里程碑，如果你是Hip-Hop一族，如果你是音乐发烧友，带上PSP去大街上体验那宛如天籁的Hip-Hop舞曲吧。

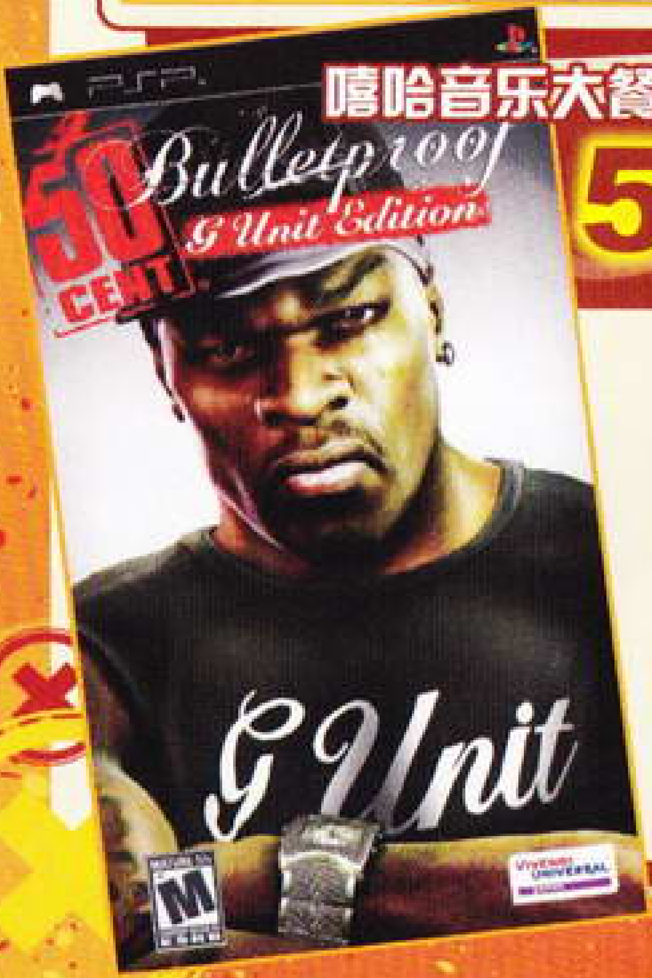
用音乐释放热情

应援团

“应援团”是日本特有的校园啦啦队组织，与一般的啦啦队不同，应援团的成员大多是清一色男性，通过独特的威武装扮以及硬派粗犷的呐喊、鼓声与举旗等方式，在各种场合下营造声势鼓舞士气。游戏《应援团》则通过夸张有趣的漫画风格营造热血氛围，玩家扮演应援团成员为各行各业的人们加油助威。这是另类风格的游戏，游戏采用音乐节奏动作的方式进行，玩家要按照画面提示与音乐的节奏，通过触摸屏进行相对应的节拍输入。音乐游戏自然少不了Hip-Hop音乐的助阵——从《应援团》标题全称中的“热血”、“燃烧”、“战斗”等字眼便不难看出游戏中需要玩家全身心地激情投入。为了拓宽市场，任天堂还推出了《应援团》的美版《节拍特工》，里面更是收入了《Steriogram》、《Jackson Five》等带有更强烈的Hip-Hop元素的音乐。

嘻哈音乐大餐

50美分 防弹



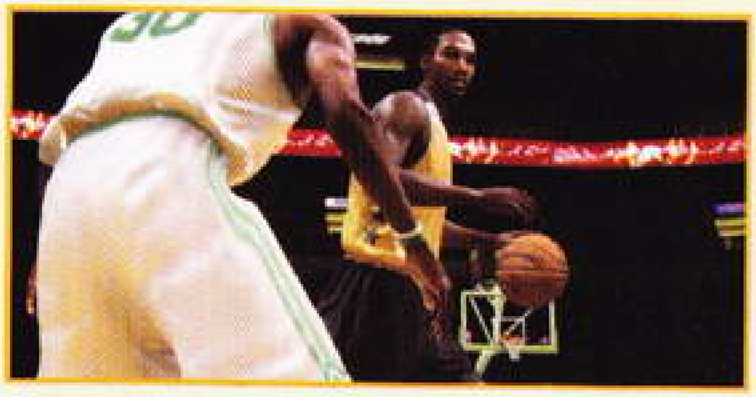
《50美分 防弹》是一款血腥且狂热的打斗动作游戏，有近身搏斗也有火爆枪战。玩家可以打碎场景中的木箱等道具来获得枪支弹药，在攻击敌人时系统会自动锁定敌人，蓄力的话还可以投掷手榴弹。本作的亮点是收录了160多首曲目，其中多数都是说唱界的明星歌手50 Cent的作品，并且有15首是只有PSP版才有的。另外还有16段MV以及40分钟的特别影像。玩家可以编排曲目的播放列表。游戏中的影像全部都是高清晰的UMD品质。

话梅杂志&3DM SMV

篮球劲曲

NBA Live

一提起Hip-Hop音乐，“《NBA Live》系列”就不能被忽略。虽然家用机上它的真实度不及竞争对手“《2K》系列”，但它依然是掌机上最好的篮球游戏。特别是游戏音乐不知让多少玩家为其痴狂。游戏里的Hip-Hop音乐是最纯粹的Hip-Hop音乐，没有一点杂质。很佩服EA每次都能将最好的Hip-Hop音乐呈现给玩家，有了这么有节奏的音乐，就算读盘时间长点玩家们也不会介意吧。《NBA Live》游戏音乐的影响还远不止如此，CCTV5这个赛季转播NBA球赛预告里的背景音乐就是用的《Live 06》里的一首歌曲。

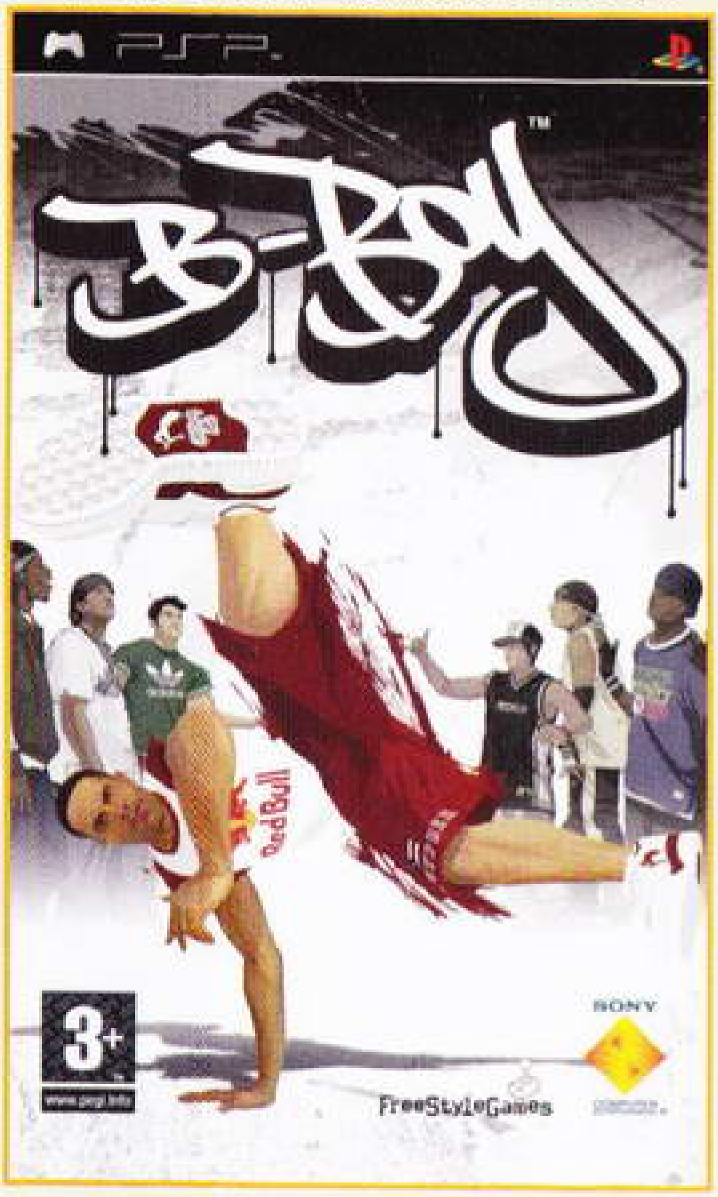


▲《NBA Live》每一作都让玩家疯狂，相对于游戏本身，游戏中的音乐更让玩家期待。

街舞热舞劲舞

劲舞团 携带版&街舞男孩

音乐之后再来说说街舞，街舞也是由美国黑人发展起来的一个街头流行元素。其本质是一种民间舞蹈，街舞有两种，Hip-Hop和Breaking。Hip-Hop更多的是齐舞，而Breaking则更追求高难度。街舞和Hip-Hop音乐是一个不可分割的整体，所以在游戏中以街舞为题材的游戏也归于音乐游戏一类。韩国游戏厂商一般都喜欢在音乐游戏上做文章，继《DJ Max》之后，《劲舞团》也“如期”在PSP上与大家见面了。游戏收录了一百多首歌曲，加上壁纸和音乐等收集要素，本作应该说很厚道，但网游的菜在PSP上炒得并不香。相对《劲舞团 携带版》来说，笔者更推崇由索尼自己推出的《街舞男孩》。虽然这款游戏的难度也不低，但一些技能的组合更值得研究，真正将街舞的技术动作延伸，至于画面，出自SCEE之手自然也不会差，游戏的自由度也更高，Hip-Hop风格也更加浓烈。对手的挑衅、更加疯狂的动作、让你身体摆动的Hip-Hop音乐，这才是一款真正的街舞游戏。



▶《街舞男孩》超高的素质和深奥的系统让人惊讶。

诺梅杂志&3DM-SMV

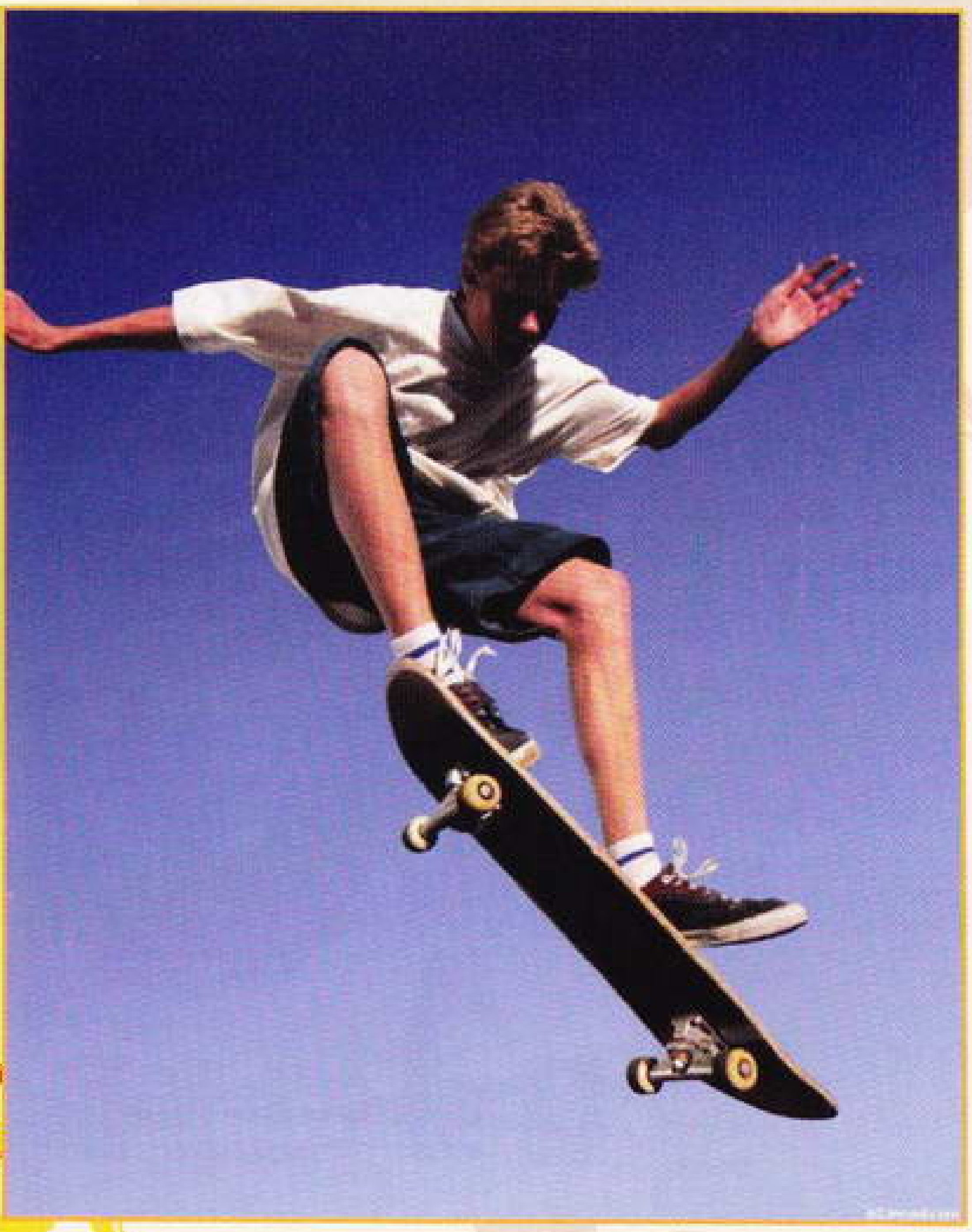
卡波拉

南美有一种柔术叫“卡波拉”，最早起源于巴西。那时南美洲采取蓄奴政策，蓄奴者用武力强行奴役着从非洲被贩卖到巴西一带的黑人。这些黑奴的双手平时都被缚住，他们为了反抗贵族和蓄奴者的压迫，很自然地发展出了各种以脚为主的格斗术。平时，他们多以两个人或一群人用类似于现代街舞般的形式来进行格斗对练，采用了类似舞蹈姿势的主要目的是来麻痹奴隶主，让蓄奴者以为“卡波拉”只是奴隶间的打闹娱乐而已——这与现在人们在闲暇时把“卡波拉”作为一种舞蹈来健身娱乐、有必要时又把它当成一种武术来防身的状况十分相似。“卡波拉”最大的外在特点就是它的格斗动作几乎全部是腿部招式，在《铁拳 暗之复苏》中，Eddy与Christie二人就将这种格斗术完美地呈现在了玩家眼前，电影《冬荫功》更让人看到了真实的卡波拉。不知道“卡波拉”柔术的玩家肯定会以为这是南美那边的街舞呢。

▲Eddy与Christie的“卡波拉”招术与街舞动作相差无几。

人体极限与抽象艺术

游戏中的街头极限运动和涂鸦



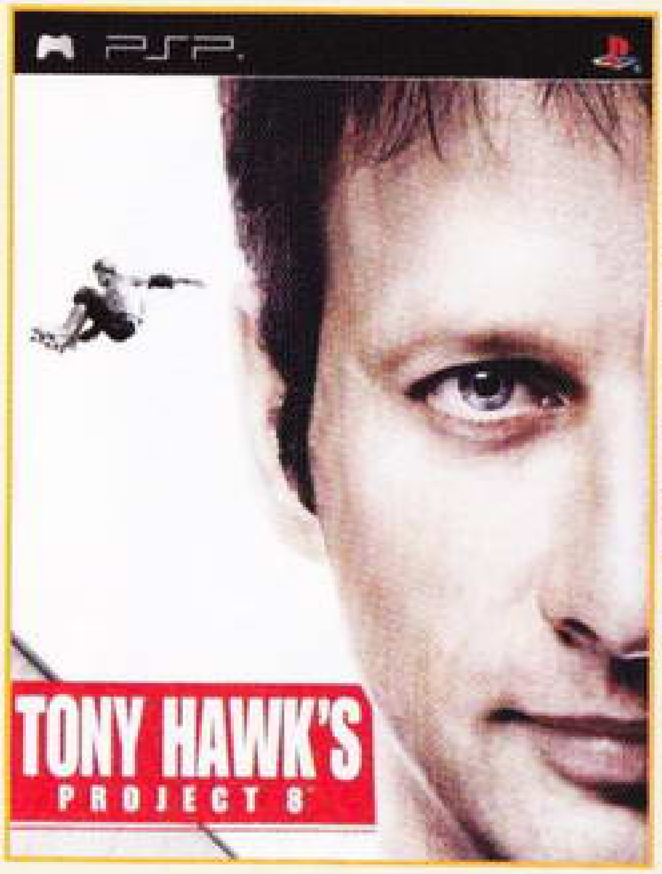
滑板是冲浪运动在陆地上的延伸，冲浪受地理和气候的限制，而滑板则有更大的自由度。五十年代中后期，美国南加州海滩社区的居民们发明了世界上第一块滑板，这样一个简单的运动器械因为能给人们带来和冲浪相同的感受而开始受人瞩目。滑板运动以滑行为特色，崇尚自由的运动方式，体验与创造超重力的感受，给滑者带来成功和创造的喜悦。滑板运动不同于传统运动项目，它不拘泥于固定的模式，而是需要滑者自由发挥想象力，在运动过程中创造，以创造力来运动，强调身心的自由，推崇与环境互相融合的运动理念。滑板运动富有超越身心极限的自我挑战性、观赏刺激性。人在运动中，回归自然的本质重新被充分被强调。在欧美各国及各发展中国家，参加极限运动一直是都市青年非常的流行时尚之一。

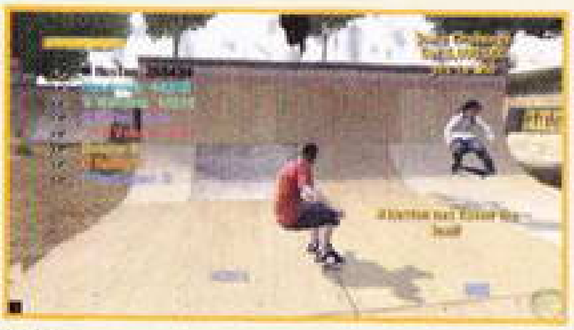
话梅杂志&3DM.SMV

体验顶级滑板高手的极限刺激

托尼·霍克滑板

提到滑板就不得不说说托尼·霍克。在无数滑板爱好者心中，托尼·霍克的名字就好比足球场上的马拉多纳、篮球场上的乔丹，他是滑板界的英雄和传奇。当然，他的影响力不止如此，他还是苹果电脑的代言人，自身还经营着服饰、体育器材等商品。对于游戏玩家来说，托尼.霍克和Activision象征着世界上最好的滑板游戏，厚实的操作，轻盈的浮空，多如繁星的高难度动作从各个角度诠释了这个高水准的滑板游戏系列。既然是以街头风格为主旋律，那么游戏的自由度肯定不低，在《托尼·霍克地下滑板2》里，有八个故事关卡，两个单人游戏模式，三个创造模式以及超过十种多人游戏模式供玩家畅游，游戏中还有大量的隐藏场景及道具。玩家需要在游戏中经历一次真正的滑板人生，扮演一名无名的滑板选手参加各种比赛提高自己的能力打倒各路强手，最终成为轰动世界的滑板巨星。游戏的画面制作得相当精良，特别是当你在急速腾空的最高点俯瞰城市时，会发现原来自己正在一个生机勃勃的城市中进行滑板演出。LIP、OLLIE、FOCUS等高难度动作在游戏中完美展现，也注定了这是一款专业的滑板游戏。



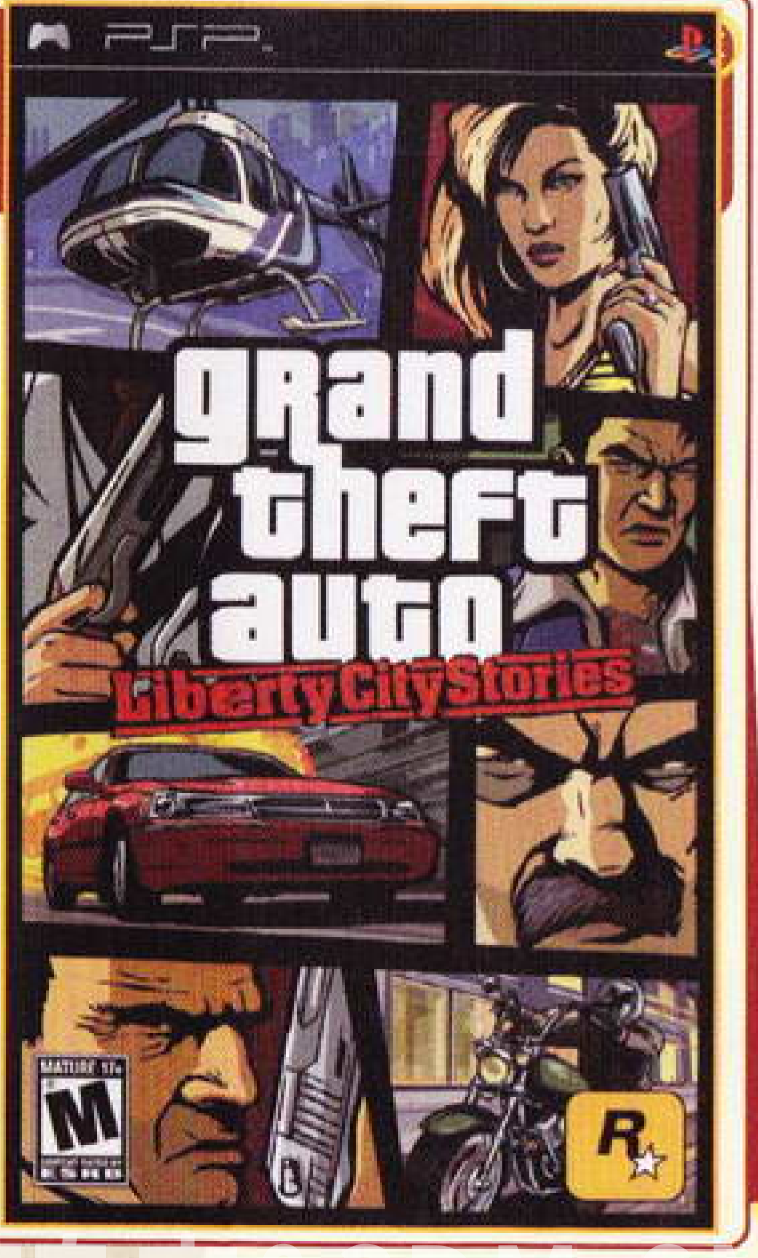


▲《托尼·霍克滑板》已成为极限运动游戏的代名词。

涂出来的抽象艺术

涂鸦

▲ 涂鸦已经成为游戏中反映欧美文化的一种重要手段。



涂鸦最初在美国被视为街头的反叛与黑人青年地域性的反文化行为。而今天，涂鸦已经成为一门艺术，很多国家都已经有了著名的涂鸦艺术家，爱好涂鸦者还定期举行涂鸦活动和比赛。涂鸦究竟从什么时候开始出现

话梅杂志&3DM·SMV

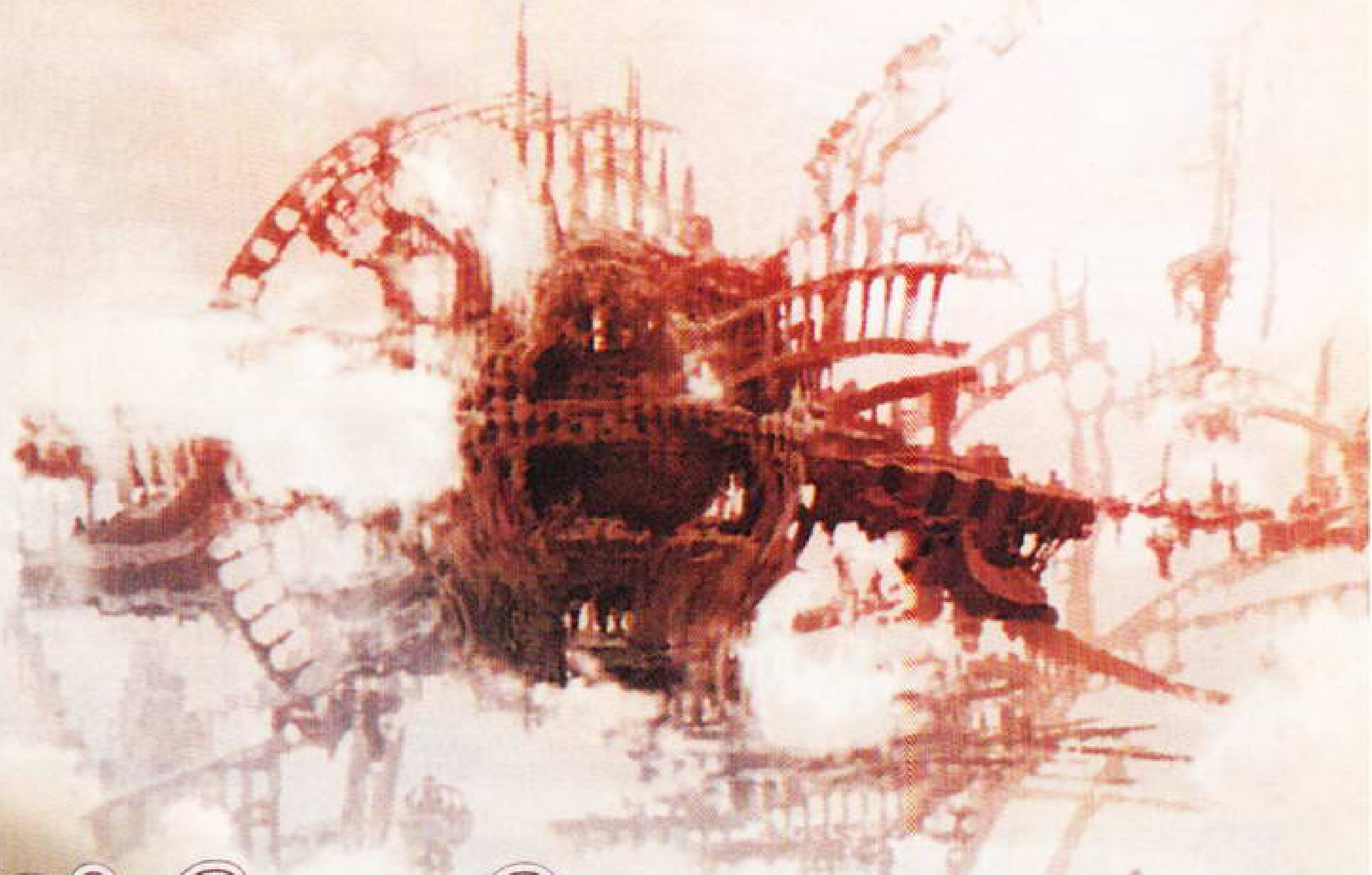
这种历史问题不在今天讨论范围，比较现实的题目该转成：这一季究竟有多少品牌，在玩这种街头草莽概念。不论精品、牛仔流行服饰或运动品牌，大家皆英雄所见略同地要和涂鸦沾上边，各商家使奇招，招揽不同国家涂鸦艺术工作者为商品作画。在《喷射小子》中，涂鸦和滑板两大街头流行元素并列而出，非常爽快。

《GTA》中主角所在的城市的街道里，也到处都是充满个性的涂鸦，从墙壁上的喷漆涂鸦到路人衣服上的手绘涂鸦，无不表现游戏张扬个性的主题，就连游戏Loading画面时的文字也是具有涂鸦风格的。众所周知，《GTA》在欧美的影响力非同凡响，游戏也是将现实的黑暗面反映了出来，现实中看似疯狂的举动可以在游戏中一一实现。《GTA》的风格和街头文化的主旨是相通的，那就是崇尚自由，突出个性，这便是涂鸦的最高意境。以最抽象的艺术表达出自己心中的想法，难怪《GTA》在纽约街头用那么大的涂鸦做广告。

后记

街头文化一直是一个有争议的文化产物。因为流传在街头，所以它在许多人心目中便低了一个层次，认为诸如滑板、街舞、涂鸦、Hip-Hop等统统不入流，只能被置于鱼龙混杂的街头，用来让社会底层的人娱乐。事实上，这样简单真实的文化不需要过多的条款来束缚，街头文化遵循“简单是美”的原则，不会让你第一眼就碰到所谓的文化深度，而是让你瞬间就能在外表上接受它。当你步步接近，深入触及，又会发现其中的魅力无穷，许多细致之处都耐人寻味。滑板运动的可欣赏性未必比自由滑雪差了多少，街舞所需的想象与创造力也不会比芭蕾少几分，墙壁涂鸦其实就是另一种不被放在拍卖行里叫价的抽象画，Hip-Hop已经成为处处可闻的旋律……随着街头文化由街头走进舞台，它对人们的影响也逐渐加深，在它方兴未艾之时，希望可以看到更多的以时尚和街头文化为主题的新鲜游戏。

话梅杂志&3DM SNM



Tales of Innocence

テイルズ オブ イノセンス

在经历了《风雨传说》低素质的打击之后，我们终于又迎来了一款全新的原创掌机“《传说》系列”作品——《无瑕传说》。改头换面的《无瑕传说》彻底摆脱了前作的阴影，不但在战斗的自由度和爽快感上大大增加，而且新增了不少独具特色的游戏系统。长度合适的流程与诸多隐藏要素的加入可以充分地看出厂商的诚意。是年末值得推荐的优秀作品。

文 Zeus　编 宇轩　美编 澄香

无瑕传说

テイルズ オブ イノセンス

NDS

◆NBGI◆RPG◆2007年12月6日◆日版

◆1～2人◆1Gb◆4800日元◆无对应周边

话梅杂志&3DM-SMV

系统解析

下屏显示

在系统开放后，玩家 就可以使用触控笔进行下屏操作了。游戏的下屏共有Status、Condition、WorldMap和Navi.Map四种 显示方式，可以在任何时候自由切换。

Status	显示角色状态，包括等级、升级所需经验、HP与MP
Condition	显示角色战斗状态， 包括异常状态与上场战斗
WorldMap	世界地图
Navi.Map	小地图（迷宫或城镇 中不显示）

战斗系统

本作的战斗系统被称为DS-LMBS（次元步幅线性战斗系统），也就是《深渊传说》与《宿命传说 重制版》的空中连击系统相结合而成的产物。这样做的好处就在于，不仅游戏的战斗策略更加丰富自由，而且爽快感也大大提升。下面就让我们来简单介绍一下。

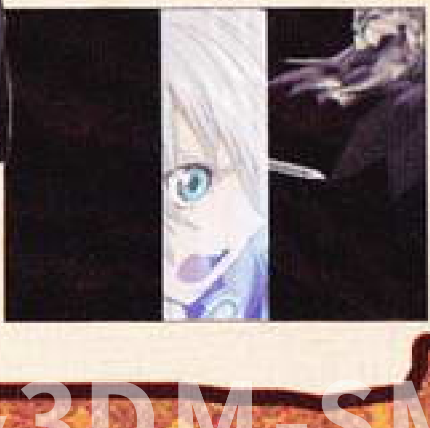
键位操作

十字键	控制角色移动
A	普通攻击（与↑↓配合为空中连击与挑空攻击）
B	技能攻击（与十字键配合为使用其他预设技能）
A+B	秘奥义（觉醒槽满时）
Y	防御/受身（吹飞时）
Y+↓	粹护阵（魔法防御，需要消耗TP）
X	调出战斗菜单
L	切换使用角色
R（轻点）	切换锁定敌人
R（按住不放）	自由移动模式
L+R	进入无限压制模式
START	暂停
SELECT	切换手动、半自动与自动战斗

觉醒槽&无限压制

觉醒槽与无限压制模式是本作新增的系统，战斗中只要在连击数不中断的情况下进行攻击就能够增长那条剑型的觉醒槽。连击数越高，攻击所增加的觉醒槽量也就越大。反之，如果被敌人攻击或是不进行攻击，觉醒槽就会下降。在觉醒槽满的时候，角色周围会产生一个蓝色的光圈，此时按下L+R即可进入无限压制模式。在无限压制模式下，战斗场景会变黑，只留下当前锁定的敌人和我方角色，敌方所有之前的动作都会被中断且无法进行防御，也就是任你宰割。不过进入无限压制模式之后，觉醒槽便会飞速下降，一旦降到0便会退出该模式。想要增加压制时间就只有不断地进行连击了。

另外，在装备风格技能“觉醒”的情况下将觉醒槽蓄满即可按下A+B使用秘奥义（注意不能是在无限压制状态下）。全屏攻击的秘奥义可是相当华丽的哟。



话梅杂志&3DM-SMV

技能等级

本作的所有技能都分为5个等级，初始技能等级为1，之后每增加1000点技能熟练度便会升一级。提升技能熟练度的办法就是在战斗中使用该技能(无论有否命中)，每使用一次便会增加10点熟练度。另外还可以通过使用料理或装备风格技能的办法来提升熟练度的增长率。技能的等级提升后威力是不会变化的，只是释放该技能的速度会加快并且需要消耗的TP会减少。另外有一些后期技能必须通过将早期技能练到一定等级后才会出现。

锻造合成

《风雨传说》中的武器锻造系统在本作中又有加强，通过两种素材的打造，不仅可以给武器附加上各种属性以及异常状态效果，还能够附加上一些特殊技能。锻造所需要的原石可以在迷宫中随机出现的采集点或宝箱中得到，部分素材还可以消费Grade在工会中购买。准备好素材之后就可以到武器店进行合成了。每一种武器都可以附加两种附加属性(包括异常状态)以及一种特殊技能，附加属性是根据素材本身所附带的属性所决定的，而特殊技能则是根据特定素材组合与武器本身的技能潜质决定的。选择素材后会有一个预览效果出现，但那个效果并不一定是最佳的，可以通过反复刷新，直到达到理想的结果后再进行真正的合成。

虽然武器的合成次数没有限制，但是随着合成次数的增加，武器本身的技能潜质会随之下降，多次合成后的武器是无法出现高级技能的，需要注意。不过附加属性倒没有这种限制，可以随时进行更改。

工会委托任务

除了主线任务外，游戏中还存在着许多工会委托任务，在剧情发展到第四章圣都时就可以在工会接受委托。委托的内容多种多样，而完成的地点都是在每个城市周围的随机迷宫(管辖区)。完成委托之后就能够得到金钱与Grade的奖励，后期任务的奖励可是很丰厚的哦。

料理

料理是“《传说》系列”的老系统了，不过本作的料理系统与之前作品大不一样。将食材做成料理后并不能回复角色的HP与MP，而是在一定战斗场次内给指定角色附加上各种特殊效果。包括能力提升、经验值提升、遇敌率改变等等。活用料理的话会给战斗带来很大的便利。另外料理还能增加同伴之间的友好度，可谓是一举两得。

战斗风格

战斗风格(也就是STYLE)是本作原创的全新系统。装备不同的战斗风格后，会给角色增加不同的能力值加成。初期战斗风格共有アドバンス(前卫近身战斗)、ウィズダム(后卫术攻击)、ガーディアン(高防御力的战斗)、テクニカル(机动型战斗)四种，之后还可以通过达成特定条件习得イノセント(对无限压制模式有利的战斗风格)和ヴァーサス(自由调整能力的战斗风格)两种特殊战斗风格。战斗风格也有等级设定，在战斗中获得胜利后就可以得到一定的经验值。随着等级的上升，每种战斗风格都可以习得数个风格技能，初期只能装备2种风格技能，随着等级的上升，还可以开启另外三个风格技能装备槽。下面是所有风格技能对应的效果。

话梅杂志&3DM-SMV

アドバンス

能力	效果
HP上升	HP最大值+20%
攻击上升	攻击+5%
アサルト延长	扩大地图攻击的范围
阳动行军	敌人出现率上升
コンボ追加	普通攻击次数+1
イダテン	移动速度上升、HP最大值-15%
HPの代偿	HP最大值+20%、TP最大值-50%
アサルト强化	地图攻击的威力上升
落下お宝增加	击倒敌人后掉落的道具增加
攻击の代偿	攻击+5% 、知性-10%
会心の心得	会心一击率+40%
技の心得	技能熟练度增长率+20%
踏ん张り2	不容易被击飞、防御力-20
技威力上升	技の威力+30%
武器の达人	武器效果成功率上升

ガーディアン

能力	效果
防御上升	防御+5%
痛恨の回避	敌人无法会心一击
ルアー	容易受到敌人攻击
毒防御	毒40%几率无效化
マタギの知惠	采掘失败率降低
毒の耐性	中毒时HP减少时间间隔延长
封印防御	封印40%几率无效化
防御の代偿	防御+5%，敏捷-20%
マヒ防御	麻痹40%几率无效化
踏ん张り	不易被击飞
石化防御	石化40%无效
打击抵抗	物理伤害-20%
リジェネ	HP自动回复
コンボ追加3	普通攻击次数+1、HP最大值-30%
リラックス	TP自动回复
愈しの翼	HP回复技能的效果增加

イノセント

能力	效果
幸运上升	幸运+10%
觉醒迟延	觉醒槽减少速度变慢
觉醒容易	觉醒槽增加速度+20%
觉醒	觉醒状态中可发动秘奥义
觉醒延长	觉醒状态延长
幸运の代偿	幸运+20%，攻击、知性、防御、敏捷-10%
威压	敌逃跑几率上升
绊追加	友好度上升时额外追加1点
悟り	HP和TP自动回复

イノセント习得方法：在剧情发展到第五章结束后(赫尔玛娜加入且已出过王都)，在任意一家旅馆睡觉习得。不过前提是习得该战斗风格的角色必须先将任意三个战斗风格练至15级以上。

ヴァーサス习得方法：与任意朋友进入过联机模式后在单人模式的任意一家旅馆睡觉习得。

ウィズダム

能力	效果
TP上升	TP最大值+20%
知性上升	知性+5%
早口咏唱	咏唱时间-20%
スニーキング	战斗中不易受敌攻击
知性の代偿	知性+5%，攻击-10%
术抵抗	术伤害-20%
高速咏唱	咏唱时间-20%，消费TP增大
マタギの经验	采掘成功率上升
TP节约	TP消费-15%
TPの代偿	TP最大值+20%，HP最大值-50%
压缩咏唱	术咏唱时间-20%、消费TP增加
术の心得	术的熟练度增长率+20%
术威力上升	术的威力+30%
踏ん张り4	不容易被击飞、HP最大值-40%
コンボ追加4	普通攻击次数+1，移动速度大幅下降
古语咏唱	术的咏唱时间-20%、MHP-50%

テクニカル

能力	效果
敏捷上升	敏捷+10%
ダッシュ	移动速度上升，防御-5%
气配消し	敌出现率降低
吸い上げ	战斗中回收道具的范围扩大
マタギの嗅觉	采掘量增加
エスケープ	逃跑所需时间缩短
落下お金增加	杀敌掉落金币增加
跳跃后	战斗 中后空翻的距离延长
黄金の手	稀有道具采掘率上升
敏捷の代偿	敏捷+10%，防御-5%
ジャンプ	跳跃 力上升
跳跃前	步幅 延长
コンボ追加2	普通 攻击次数+1、TP最大值-20%
マタギの远目	采掘 点发现距离增加
踏ん长り3	普通 攻击次数+1、TP最大值-40%
グミの达人	使用 果冻的效果+100%

ヴァーサス

能力	效果
ハンデ	全能力-20%，获得经验值+10%
ハンデ2	全能力-40%，获得经验值+15%
ハンデ3	全能力-60%，获得经验值+20%
ハンデ4	全能力-90%，获得经验值+25%
能力衰退	攻击、知性-30%
技威力低下	技威力-80%
术威力低下	术威力-80%
ボーナス	获得Gald(金钱)+20%
玄人の锻炼	获得经验值+20%
业师の技法	Style经验值+20%
危险の报酬	获得经验值+90%，HP最大值-90%
能力增幅	攻击+10%、知性+10%、防御+10%、敏捷+10%、幸运+10%

话梅杂志&3DM-SMV

友好度与觉醒值

本作中友好度这一系统依然保留了下来。不限于主角与同伴，同伴与同伴之间也设有友好度值，友好度值最大为1000，随着友好度值的提高，两人之间友情称号也会改变。提升友好度的办法有三种，第一种是在剧情或小对话中选择正确的选项，第二种是在战斗中让两名角色相互回复(包括使用技能、道具回复HP、TP或复活)，第三种是使用料理。这三种方法中，第一种的提升量是最大的，所以遇到对话的时候一定要谨慎选择。提升友好度后不仅会有特殊的小对话，甚至连结局剧情也会发生改变哦。

觉醒值是本作新增的另一个系统，简单地说就是剧情收集率，虽然没有什么实际性的用途，但是全部收集之后还是很有成就感的。

Grade&二周目继承

本作的Grade值会和金钱一样直截了当地显示在下屏，除了2周目继承要素外，还能用来购买一些合成材料、AI指令与料理配方。Grade的获得有两种方法，第一种是完成委托任务，第二种是与敌人战斗后获得。战斗中Grade的取得与敌人的等级是无关的，只和战斗的评价有关。需要注意的是，想要获得高评价，不仅仅只是在尽量减少伤害的同时保证速度就行了，还要看战斗难度这一个选项，选择中等战斗难度的话，无论如何也是得不到S评价的。

AI指令

除了战斗风格之外，游戏中还增加了一个AI指令系统，这个AI系统的加入可以非常有效地帮助玩家管理好AI控制的角色。在故事发展到西战区时，这个系统便会开放，不过当时没有任何指令可以添加，所有的AI指令都需要在工会使用Grade进行购买。每个角色都拥有一个总指令槽和5个分指令槽。总指令槽可以设置自由战斗、全力战斗、接近战斗等7种大的战斗方向。而分指令槽则可以装备攻击系、防御系、回复系、辅助系、其他系5类AI指令。这些指令有优先顺序之分，比如在1号槽装备"HP中回复"的指令，在2号槽装备"异常状态回复优先"的指令，3号槽装备"同敌狙击"，角色在战斗时就会自动选择HP最低的同伴使用中回复量的技能或是道具进行回复，当周围同伴都不再需要HP回复的时候再使用异常状态回复技能帮助同伴回复异常状态，如果第一第二种情况都不需要，AI才会对主角锁定的那个敌人使用远距离攻击。一般来说，辅助系的角色经过设定都能够很好地完成回复任务，而不用像之前的传说作品一样不停地调出战斗菜单使用道具了。

注：攻略中给出的对话选项为提升友好度的最佳选项，如果选择错误的话也不会对主线流程产生任何影响。同样，列出的小对话选项也为最佳参考选项，根据玩家攻略方法等因素可能会在出现时间上发生一些变化。

序章 | 梦境

"阿斯拉(アスラ)将军，我军被敌方偷袭，死伤惨重。"幽暗的悬崖上，一名士兵正慌张地报告着。话音未落，一道寒光闪过，阿斯拉将军转过头去，只见刚才那名小兵已经倒在了地上，动手的是敌方主将——身穿白衣手持镰刀的死神。"今天，就是我们决一死战的时刻。"主将大放厥词，而手执圣剑的阿斯拉却一点都没有慌张的样子。一场毫无悬念的战斗开始了，胜负仅仅在一瞬间便已分出。"全军！继续进攻！"震天的吼声，在天际回荡。

话梅杂志&3DM-SMV

流程提示 梦境中的战斗只是为了让大家熟悉系统的，双方悬殊的攻击力使阿斯拉只要几刀就能砍死对手，必胜的一战。

第一章 王都レグヌム

“阿斯拉？”梦醒了，记忆却犹在。从床上坐起身的少年名叫鲁卡(ルカ)，他是王都レグヌム一位商人家的独子，默默无闻地在王都度过了十几年平凡的岁月。“森萨斯(センサス)？”刚才的梦境是那样的真实，鲁卡还记得阿斯拉所属的王国名叫森萨斯。“只是一个梦罢了。”鲁卡下了楼，她的母亲像往常一样做好了早饭，而父亲则坐在桌前，手里拿着当天的晨报。“当今的局势还真是动荡啊，报纸上每天都是有关南北战争的报道。看这个，《异能者逮捕适应法》已经被议会通过。”“异能者？就是那些拥有特殊能力的人吗？好恐怖啊。”收拾完厨房的母亲转过身来，惊讶地说道。“神的加护消失了，世界开始变得不正常起来。”父亲也是一脸无奈。“咚咚！”敲门声响起，是鲁卡的伙伴们让他一起去操场参加跑步比赛。鲁卡平时并不爱锻炼，瘦弱的身体哪里能跑得动。“梦中的我是多么强壮啊。”跑了几圈之后，鲁卡实在累得不行了，竟然站着就睡着了，“梦中的我，阿斯拉……”

“阿斯拉，快看，这里的风景多美啊。”说话的是一位身着粉色长裙的女子，名叫伊兰娜(イナンナ)，他们站在天界的城堡上，低头仰望着云端彼岸生机勃勃的大地。“地上是属于天上的一部分，地上与天上，缺一不可。”“天上界一乱，地上也就成了炼狱。”“天神亦为争权夺利而堕落，何况人类呢。”沉重的对话在两人之间继续。“这样的战争要到那一天才会结束啊，我非常恐惧。”“不用怕，相信我。”阿斯拉轻轻地抱住伊兰娜，鲁卡也在那一瞬间惊醒了。“鲁卡！你竟敢睡着了！”比赛当然是输了，鲁卡被罚去买热狗赔罪。

“放开我！放开我！”走出操场，鲁卡看见一个绿衣男子正被一群卫兵围着。“根据异能者逮捕适应法，我们必须将你们这些恶魔带走。”卫兵面无表情地说着。“你才是恶魔呢！可恶！放开我。”胆小的鲁卡当然不会去管这些闲事，径直向道具店走去。

流程提示 出门向西南走就是操场，道具店在王都得港口附近，从操场出来向西北方向走就可以了。

买了热狗的鲁卡忽然觉得自己很没用，他垂头丧气地走着，根本没发现一名红衣少女正慌慌张张地迎面跑来。“咕……”从地上爬起来的鲁卡忽然听见了一声响动，原来是那名叫伊利娅(イリア)的少女肚子饿了，她身边跟着的奇怪生物名叫コーダ，属于ミュース族。得知鲁卡刚买了热狗后，伊利娅将它一把抢过来，几口吞了下去。“啊，得救了！”看着伊利娅一脸满足的表情，鲁卡却开始担心自己该被朋友骂了。正当鲁卡向伊利娅讨要热狗钱的时候，一帮自称是阿鲁卡(アルカ)教会信徒的白衣人忽然出现，并把伊利娅抓了起来。

“放开她！”不知是哪里来的力量，鲁卡在心里默念了数遍“梦中的我”后，身体忽然发出了耀眼光芒，随手捡了一根树枝，三两下便将那帮人打倒了。“哇！你原来那么厉害。”伊利娅赞美道，正当鲁卡一头雾水的时候，一个自称是玛缇乌斯(マティウス)的怪人出现了。由于戴着面具，鲁卡并不能看见她本来的面目。“别过来！我是，阿斯拉。”鲁卡得知自己就是所谓的“异能者”，或者确切地说应该是天界的“转生者”时，报上了梦里男人的名字。听到这个名字，玛缇乌斯忽然大笑起来，她并没有和众人展开战斗，只留下一句，“我们一定会再见”的话语后便转身离去。“阿斯拉？”在王都的某个墙角里，伊利娅问

话梅杂志&3DM-SMV

道，“我做梦的时候，也常常梦见和那个人在一起。”“莫非，你是伊兰娜？”鲁卡感到非常惊奇。“嗯，好像，我们前世还是情侣呢。”伊利娅的一句话，把鲁卡羞得满脸通红。现在这个样子也留在王都也没有办法，在伊莉娅的提议下，两人决定前往南边圣都会使用“天术”的教会，说不定在那里就能找到关于自己前世记忆的线索。

流程提示 在伊利娅被抓时会出现对话选项，选择第一项“彼女を放せ！”便会增加伊利娅20友好度并进入强制战斗，只需使用普通攻击可轻松获胜。伊莉娅成为同伴后得到武器“ブロードソード”，同时激活系统菜单，此时终于可以去旅馆或大地图上存档了。出村后走右边的分支沿着大道来到南方的大桥（建议在下屏幕中切换到Navi.MAP确认自己的方位）。大地图上会出现一些低等级的敌人，可以试着练一下级，王都的旅馆住一晚上只需要2Gold。在桥边与过路村名对话后选择“无难にイリア『さん』”，在快接近圣都时会发生被捕的剧情。

SKIT对话选项

★异能者の尊★

先程逮捕者を見た、と言う

第二章 | 转生者研究所

“等一下！追上那两人。”两个身着紫衣的士兵堵住了鲁卡和伊利娅的去路。“就凭你们也想抓我。”鲁卡趁他们不备拔出大剑，却发现自己的手根本抬不起来。“咦，这是怎么回事？”身边伊利娅也很惊奇，“天术……不能使用了。”“封印转生者的力量是我们最基本的技巧，走吧，跟我们去研究所。”手无缚鸡之力的两人只好乖乖就擒。

在牢房里，鲁卡看到了同样因为拥有转生之力而被逮捕的其他几位转生者，这其中也有在王都看见的那位绿衣男子。他的名字叫斯帕达，而站在他左边的身着东方风格衣物的少女名为千岁（チトセ）。从牢房前的看守处了解到，他们之所以将“转生者”都聚集在这里，最主要的目的就是为王都军补充战力，以帮助王都军在最近频发的战争中获得胜利，而且根据之前玛缇乌斯报告的消息，他们显然已经将鲁卡的底细摸得非常清楚。

不久，鲁卡、伊利娅和斯帕达便被召去做“战斗力检测”。对手并不是别人，而是梦中与阿斯拉对立的拉提欧（ラティオ）王国的转生者。不敌鲁卡等人的转生者在倒下后艰难地吐出了“阿斯拉”三个字。看到这一幕，脑满肥肠的所长奥兹尔巴特（オズバルト）得意地说，想要唤醒鲁卡等人前世的力量，惟一的方法就是不断地与“转生者”战斗，只要记忆完全恢复并进入“觉醒状态”就可以变身为前世的姿态。第二场战斗同样是一名转生者，正要开打时，斯帕达挡在了鲁卡面前。同样的光辉从斯帕达身上散发出来，鲁卡看到了一把巨大的圣剑在他身后隐约闪现。“你啊，真的是阿斯拉吗？”胜利后的斯帕达转过身问道，“我的前世是圣剑杜兰达尔（デュランダル），你的佩剑。”就这样，前世的命运将三个人紧紧地联系在了一起。

虽然鲁卡并不愿意卷入王国之间的战争，但是众人出色的战斗力却得到了所长的高度赞赏，并委派三人前往西边的战场帮助王都军扭转劣势，无奈的鲁卡被拖上了军用火车。

流程提示 在牢房中需要和所有人对话一次后才能发生剧情。与斯帕达的对话选择“見栄を張ってみる”可以增加友好度。接下来是两场强制战斗，第二场只有斯巴达一人参战，不过完全不用担心实力问题。胜利后再与所有人发生对话即可前往西战区。

话梅杂志&3DM-SMV

第三章 西战区

火车很快就到了西战区，一路上，鲁卡都是哭着过来的。“以上三名是转生者部队的重要补充人员，都是从王都军引渡过来的。”负责押运的士兵将三人交给战区指挥官后就走了。“你们的任务是突破敌方防线，战区周围都设有控制你们能力的防御结界，可别想逃跑啊。”指挥官神气活现地吼道，看来现在只能硬着头皮上战场了。在战区门口，鲁卡又遇见了千岁，她原来是阿鲁卡教的信徒。看着鲁卡和千岁亲密地讲话，伊利娅心里总不是滋味。

流程提示 离开军营前别忘了拿广场上方的宝箱，其中有一个为“レシピ036”。军营里还有一个道具补给商，可以考虑买一点回复药备用。从右上角正式进入西战区，门口与斯帕达的对话选择“反论する”可以增加好感度。两场普通战斗后系统菜单中的“作战”选项正式开启，不过现在还没有AI指令可以购买，只能配置一下阵型。迷宫中会出现三次敌方转生者士兵的强制战斗，敌攻击力比较高，还会使用范围风魔法，注意回复。在迷宫最深处得到“レシピ002”后原路返回军营即可。

“胜利啦，胜利啦！你们这些杂鱼。哈哈哈哈，我保护了伊利娅。”在打到了最后一名转生者之后鲁卡忽然仰天大笑起来。“喂！你啊，简直像变了一个人一样。原来还胆小得怕上战场，现在怎么杀了人还笑得那么开心？”伊利娅感到很不满。“我……”鲁卡无言以对，他也不知道这是怎么回事，只是一阵莫名的快感会从沾满血的剑刃上传来。“这是阿斯拉前世的本能。”千岁不知什么时候又冒了出来，伊利娅看到她，立刻怒气冲

天。千岁的前世名为朔夜（サクヤ），是阿斯拉手下的一员，一直暗恋着阿斯拉，但由于身分的关系，这份感情根本不可能说出口，只能压抑着。想到前世的牵绊，千岁突然凑到了鲁卡的面前。“啊啊啊啊……”伊利娅被这一幕吓坏了，根本不知道如何是好。千岁走后，鲁卡就刚才大笑的事向伊利娅道歉，但伊利娅的心思根本不在这上面。“警报！”原以为完成任务的众人忽然听见军营传来的“呜呜”声，连忙赶了回去。

军营里，一名士兵大叫着跑了过来，但不知为何突然倒下了。“闪开！”斯帕达挡在了众人面前，“铛铛”挡回了两颗射来的子弹。开暗枪的是一个穿灰色风衣的成年男子，刚从草丛里窜出便问鲁卡是不是想起了什么关于自己的事情。“修普洛斯！（ヒュプノス）”原来他的就是鲁卡开篇时梦到的死神，前世的宿怨终于在今世又重新揭开了。

在经历了目前为止最困难的一场战斗后，风衣男子受了伤。但是对这个久战沙场的男人来说，这种小伤根本就不算什么。就在他准备向鲁卡开枪时，一位名叫哈斯塔（ハスタ）手持红色长枪的男子打断了众人的对话，而三人也趁乱逃到了安全的地方。此时，千岁再次出现在了鲁卡面前，这一次，她给鲁卡带来了一个吻，然后，丢下不知所措的鲁卡和气得直发抖的伊利娅便走了。“这……难道是嫉妒？”在两人毫无意义的争吵过后，鲁卡轻轻地说道。伊利娅听到这句话，脸“噗哧”就红了。“哎呀呀，鲁卡。你踩着最不应该踩的地雷了啊。”斯帕达掺和了一句。伊利娅什么都没说，只是慢慢地走到鲁卡面前，“啪！”地给了一记响亮的耳光。

流程提示 和理查德的战斗非常难缠，由于他的速度很快，又会远距离的攻击，所以必须依靠近战型角色近身手动牵制住他。战斗胜利后离开前的选项如果选择“大した事じゃない、と説明”则会增加和伊利娅的友好度，如果选择另一个则会发生打耳光的戏剧性一幕。

SKIT 对话选项

★グリゴリって変だよね？

代案を提示する

话梅杂志&3DM-SMV

★嫉妒
羡ましがる

★いい雰囲气じゃん?
ヘコむ/抗议する

★战场の恐怖
弱音をはく

★チトセって
あしらう

伊莉娅→斯巴达+15、鲁卡→斯巴达+12
困る
伊莉娅→斯巴达+15、鲁卡→伊莉娅+10

★カラムとの战况
呆れる

第四章 | ナーオス基地

终于来到了圣都ナーオス，但是出人意料的是，大圣堂却已经被破坏了。丧气离开的众人遇到斯帕达以前的家仆，原来自从退休以后，他就一直居住在圣都，而当众人追问有关大圣堂被毁的经过时，得到的答案竟然是大家所供奉的“圣女”所为，至于“圣女”则因为这件事情被阿鲁卡教会认定为“异能者”，并根据《异能者逮捕适应法》将其抓走。最后为了搞清楚事情的来龙去脉，众人决定去西边的军事基地一探究竟，看看“圣女”会不会是新的“转生者”。

流程提示 来到圣都后前往城镇左侧的工会与接待员对话可以开启“委托任务”，利用完成委托或战斗得到的Grade在这里选择“ギルドアイテムの交换”可以换到不少好东西。在大圣堂发生事件后离开圣都，在门口会遇见斯帕达的家仆(注意此前要先去过工会，否则剧情无法发展)，此时前往工会后方没有挂牌的民屋就可以了。ナーオス基地的方位在圣都西南面的沿海，那里的敌人会比之前的强出一些，推荐先做几个委托任务然后再前往。

“这些到底是什么啊?”来到军事基地，众人发现了一些用绿色液体浸泡着人类的大型试管。“人……不，他们都是转生者。”鲁卡有这种感觉。“那这些又是什么?”走过了几个房间之后，众人又发现了一些用途不明的巨大机械体，透过玻璃，依稀可以看见机械体内驾驶舱的座椅。“它们不是用蒸汽做动力的，”鲁卡说，“难道说，和转生者有什么关系?”荒谬往往就是事实，在基地的深处，鲁卡等人遇到了一台先前的机械体，而作为那台机体燃料的，是一名白衣转生者。“呼，终于不动了。”虽然那些机器本身并不强，但是钢铁的躯壳就是耐揍，“里面的人，不要紧吧。”“要爆炸了！赶快去救人。”运气还算好的是，被救下的少女正是“圣女”本人。刚刚苏醒过来的她显然有点不知所措，因为惧怕自己的力量哪天会再度无故爆发，在众人的劝说下，圣女决定加入。临行前，她告诉大家自己名为安吉，是前世是拉提欧王国著名的军师奥尼菲艾尔(オリフィエル)，后来被阿斯拉收归门下。

“呜～”警报声响起，在离开基地的途中，众人再度遇到了扛着枪刃的风衣男子。“啊，现在的战场怎么都变成了小孩子的游乐园了?”男子告诉大家他的名字叫里卡尔多(リカルド)，目前正受人所托要带走安吉。“很遗憾，现在不行。”安吉说道，“我必须和他们在一起。”安吉说着走到里卡尔多面前，将自己家传的信物交给了他作为雇佣金。“哈哈哈哈，有了这个东西即使交了违约金也还能剩下很多呢。”里卡尔多似乎一切都向着“钱”看，虽然大家都感到很不适应，但还是和里卡尔多同行了。出口处，一位谜一样的男子挡住了去路，打败他之后，里卡尔多感觉到前世似乎与他存在着强烈的牵连。“管不了那么多了，还是逃出去要紧吧。”终于，众人离开了这个充满不愉快回忆的地方。

回到圣都斯帕达家仆的小屋，吃饭时，安吉终于想了起来。原来阿鲁卡教会希望借由“异能者”所创造出的“创世力”正是以前天界毁灭的原因，而如果让他们得逞甚至整个地上界都有可能不复存在，目前只有尽快前往王都阿鲁卡教会总部所在的机密院，才能避免悲剧的发生。

话梅杂志&3DM-SMV

流程提示

基地的地形是非常明了的一条直线，不用担心迷路的情况发生。其中会发生两场BOSS战，转生机械BOSS的攻击力不高，只是HP较多，需要一点耐心，尽量使用远程攻击比较安全。胜利后选择"我达がついている"使安吉成为同伴，然后沿路逃出基地。第二场的BOSS多使用的是暗属性伤害，一定要随时注意自己的HP，累积连击数发动连携攻击才能快速削减其体力。胜利后返回圣都斯帕达家仆家发生剧情。

SKIT 对话选项

★元气ないルカ

なんでもないフリをする

★五固条の解说

笑つてごまかす

★ベルフォルマ家

スパーダをからかう

伊莉娅→斯巴达+15、鲁卡→伊莉娅+11

スパーダをからかわない

伊莉娅→斯巴达+15、鲁卡→斯巴达+15

★やつぱ、スパーダつて…

スパーダを语る

★超高价一点もの

羡ましする

★アレつてなんだつたの?

给いの悪さに腹立てる

★リカルド自己介绍

照れているのか？と闻く

★リカルドの役目

话题を变えてみる

★成果を问う

思うところを言う

第五章 | レグヌム钟乳洞

王都机密院，奥兹尔巴特正在向四个戴着奇异眼罩的年长男子汇报："ナーオス基地遭到敌国士兵袭击……""损失程度？""并不大，研究中的秘密兵器未破损。""报告说有一个燃体逃出？会不会有机密被泄露？""我们会再度将其逮捕，尽早投入实战……"像仪式一般，散会时，所有人同时喊出了一句口号："为了我们的乐园！为了我们的乐园！"

回到王都后由于城内的戒备森严，众人只好决定暂时利用下水道作为藏身之所，并伺机绕过巡逻士兵的耳目四处打听"异能者"的下落。出于对父母的思念，鲁卡偷偷回家了一趟，透过窗子，鲁卡看见了几个卫兵正在他家搜查，父亲丝毫不让，没有办法的士兵只好离去。刚要逃跑的鲁卡忽然被他的两个朋友发现了，就在士兵过来询问之际，两个朋友冒着生命危险为鲁卡创造了逃跑的时机。

流程提示

出村后的对话选择"默して语らず"，向北返回王都。在王都右上角的机密院门口会遇到巡逻的士兵，返回岔路口在右下方井盖前发生分组打探"异能者"下落的剧情。之后回到自己家门口进行偷窥，在地下水道选择"怒る"，接着与艾尔玛娜对话两次前往钟乳洞。

"呼，逃到这里就安心了吧。"鲁卡一口气跑进了下水道。"哟，站在那里的是谁啊。"一个紫发女孩子慢吞吞地走了过来，"这儿可不是普通人能够发现的哦。"这时候，伊利娅和安吉也出现了，伊利娅对鲁卡莽撞的行动十分不满。"等你们吵完了我再过来。"女孩大大咧咧地堵住了耳朵，众人无言以对。

"啊，原来是这样啊。"听完众人逃跑的理

话梅杂志&3DM-SMV

由，这位叫做赫尔玛娜(エルマーナ)的女孩表示自己可以告知大家如何潜入机密院的方法，但作为交换条件她要求众人去附近的钟乳洞帮自己找“金色蘑菇”，以便用换来的金钱为孤儿院的孩子们改善生活条件。

“这是什么啊？”在钟乳洞的深处众人并没有发现什么“金色蘑菇”，反而看到了一个写着天界文字的金色圣杯和一个美丽的“记忆漩涡”。“大家听着！今天这一战的胜利，也就是我统一天界的宣言。”当伊利娅触碰到漩涡的时候，看见的是阿斯拉一统天界的景象。“那是天上界记忆的结晶，它会映射出前世的记忆。”安吉道出了原因。令大家吃惊的是，赫尔玛娜也看到了那些景象，原来她也是转生者，而且就是阿斯拉的坐骑——神龙利托拉(ヴリトラ)的转世。在返回出口的途中，众人与一名棕色皮肤的少年相遇，他叫作西昂(シアン)，作为创世力守护者地狱三头犬的转世，现在也已经成为了玛缇乌斯忠实的部下，他希望赫尔玛娜和自己一起离开，去创造新的“地上乐园”。众人用战斗代替了回答。

流程提示

沿路前往钟乳洞的最深处，在查看圣杯的对话中选择“アンジュに同调する”。接着按原路返回出口，遇到西昂时选择“エルマーナを守る”发生强制战斗。西昂所带着的两条狗非常凶狠，必须先将他们击倒再对西昂发起集中攻击。西昂会使用挑空的连击，并且还附带眩晕效果。推荐此战一定要附带一名回复系角色，比如伊利娅或安吉，并设定好回复HP的AI指令，否则HP的消耗会变得非常快。返回下水道从右侧的楼梯离开，赫尔玛娜与保镖的战斗不用担心会输。胜利后的对话选择“我なら大丈夫だよ、と言う”让艾尔玛娜成为同伴，接着便可离开王都前往圣都了。

出了钟乳洞，赫尔玛娜发现孤儿院里的两个孩子都不见了，原来人贩子乘她不在的时候将孩子们抓了起来。忍无可忍的赫尔玛娜终于觉醒了，仅凭一人之力便将同为转生者的人贩保镖轻松击退。结束后，赫尔玛娜希望自己能够和大家一起冒险，但是却放心不下孤儿院的孩子们。改邪归正的人贩保镖主动承担起了保护孩子们的任务，就这样，冒险的队伍变成了6人。走出了王都之后，安吉推断，之所以大家会在钟乳洞中看到记忆的片段，主要是因为它和大圣堂拥有一个共通之处，那就是都为人类信仰所聚集的地方，现在如果前往大圣堂的图书馆查阅与信仰相关的书籍，说不定就能找到恢复记忆的线索。

SKIT 对话选项

★头痛イリア

冗談を言う

★信仰を集めてどうするの?

仕方ない、と言う

★レグヌムについて

傷つく

鲁卡→里卡尔多+15、鲁卡→伊莉娅+17

愛想笑いをする

伊莉娅→里卡尔多 +15、鲁卡→里卡尔多+20

★王都の情勢

疑う

★見直したぜ、ルカ

大きな事をいう

★アニーミって

同意する

★レグヌム美食巡り

正直に言う

★あのコ、一体誰?

聞いた事を話す

★キノコっていくら?

1000カルドぐらい

话梅杂志&3DM-SMV

第六章 | 东の国アシハラ

在安吉的帮助下众人找到了隐藏在大圣堂地下的图书室，不过开启秘道的机关不久前被人动过的事实还是让大家相当不安，根据资料上的记载，世界上还存在着另外4处被称为“圣地 ”的场所。在里卡尔多的帮助下，众人得到了前往世界上其他区域的船票。另一方面，返回阿鲁卡教会总部的西昂则听从玛缇乌斯的命令，继续监视众人的行动。

“秘密图书室的入口隐藏得那么好，怎么会被发现呢？”在斯帕达的家仆家中，安吉郁闷地说。大家吃了顿饭稍事休息之后就来到了港口，里卡尔多正站在那里和一个神秘人鬼鬼祟祟地交谈些什么。“那个奇怪的人是谁？为什么看到我们就逃跑了？”鲁卡问道。“没什么，只是船坞中介所的人。”虽然里卡尔多的话里没有太多慌张，但大家还是觉得有些不对劲，不过鲁卡并没有深究，第一次坐船的喜悦已经将这些小事都掩盖了过去。

流程提示 来到圣都得大教堂前发现秘道，之后返回斯帕达家仆家中稍事休息。来到村庄左下方的港口选择“怪しいヤツだ、と心配する”，再与旁边的船员对话前往东之国。航行的时候按A键可以快速到达目的地，不过由于会有小对话出现，建议先等待一段时间后再按。

“呼呼……”没想到伊利娅还会晕船，在港口吐了个稀哩哗啦的。对于东之国，大家都不是很熟悉，于是决定分头打探消息，伊利娅和鲁卡被分到了一组。来到了一座风景优美的渡桥上，伊利娅忽然对鲁卡敷衍悠闲的态度很不满意。“你是来观光的吗？算了，我一个人去。”说完伊利娅就转身走了。无事可做的鲁卡只好先去旅店休息，

没想到却遇上了千岁。“没关系的，你们两个人已经相处很久了。”千岁回忆起前世的事情，显得有些悲哀，“不过，这些都已经过去了，只要你开心就好了。”然后，千岁解释起了战争爆发的原因，是由于天界的毁灭引起的，阿鲁卡教期望通过创世力来建造一个新的世界。

“鲁卡！你怎么在这里？啊……”正在寻找鲁卡的伊利娅忽然发现了 千岁的存在。“为什么？为什么那个女人会在这里！可恶！”看到千岁默默地离去，伊利娅气得直跺脚。“你听我解释啊，这里是千岁的故乡，她从西战场回来后就一直在这里了。啊，对了，你的情 报收集得怎么样了？”鲁卡显然想回避这个敏感的话题。回到港口，众人都已经等在那里了，根据大家打探的消息，上一任国王在死后将自己安葬在了陵墓之中，以便让灵魂能够早登极乐，因此那里应该就是书上记载的“圣地”所在。可是守护圣地的守卫却已外乡人为由禁止大家进入，无奈之下，大家只好接受了老者的讨伐委托，完成任务之后守卫终于放行了。

在陵墓的最深处， 众人发现了一些古老的壁画，通过解读壁画上的文字，安吉告诉众人其实天界和地上界是相互依存、缺一不可，天界通过汲取人们的信仰获得力量，进而帮助地上界的人们在死后重新转生进入新的轮回，但如果天界已

流程提示 在右上方的工会前分组打探消息，接着在渡桥上和伊莉娅分手，独自进入旅店遇到千岁，剧情后返回港口和同伴汇合。前往村庄右侧的陵墓选择“スパーダに任せる”，接着在右下角道路的尽头从老者处接受讨伐的任务。任务的目标是消灭10头野猪，其实就是干掉10组野猪外型的敌人。不用担心自己数学不及格数错了，每次战斗后都会有小对话进行提示。全部完成后回到老者处就可以进入陵墓了，陵墓的地形非常复杂，由于没有小地图经常会走错，但只要大方向正确，总会找到路的。来到最深处发生剧情后原路返回，中途会进行一场与千岁的强制战斗，这一仗是游戏的瓶颈(许多玩家到这里都会卡关)，由于千岁 的速度非常快又会瞬移的忍术，等级与能力不够的话全灭是很正常的事情(汗)。胜利后返回城镇选择“励ます”，与港口的船员对话选择第一项前往西之国。

话梅杂志&3DM-SMV

经毁灭的话，失去信仰的地上界人们最终都会一一逝去，走向灭亡。利用“记忆漩涡”，伊莉娅看到了自己前世希望阿斯拉封印“创世力”的情景，再结合壁画上的图案，众人大致推断出了当时破坏天界的是一位被称为魔王的人，而目前最大的可能性就是玛缇乌斯为魔王的转世。

沿路离开陵墓，众人又遇到千岁，“真正毁灭天界的罪人，就是伊利娅。”虽然千岁说出了让众人震惊的话语，但出于对同伴的信任，鲁卡并没有相信她的话，“伊利娅！就让我来守护你吧。”面对不想改变初衷的众人，被打败的千岁只得苦笑着离开，接踵而来的突发事件让大家陷入了迷惘。不过目前思考那么多也没有用，还是先前往另一个圣地寻找过去的记忆吧。

SKIT 对话选项

★抱っこの感触
喜ぶ

★エルマーナのパワー
否定する

★ケルベロスの使命
厳しい事を言う

★何食えたんやろ……
あまり期待を持たせない

★契約内とはいえ
違うと言う

★庶民派国王
同意する

★泳ぐの苦手
怜れむ

★裏切りのイリア
肯定してみる→聞き流そう→考える

★旅の喜びとは
賛成しない

第七章 | 西の国ガラム

西之国是著名的武器锻造重镇，甚至以往天界的神兵利器都是诞生于此。传说中的圣地应该在铸造中心的火山里，但是守门人却说里面有一个杀人如麻的危险人物，劝众人不要进入。经过村里的一番打探，原来守门人口所说的危险人物正是之前在西战场上和里卡尔多交手的哈斯塔。在一番苦说下，守门人终于肯放行让众人进入了。

在火山的最深处，早已等待众人多时的哈斯塔在“记忆漩涡”中向众人展示了自己前世的身分，原来他正是多年前，由村庄的锻造名师和圣剑杜兰达尔一起打造的魔枪戈玻尔库（ゲイボルグ），并且根据当时锻造名师打造魔枪的初衷，他正是希望这两把武器能够在战场上一较高下，以证明哪个才是最完美的成品。最后为了完成自己的使命，哈斯塔和斯巴达展开了宿命的对决。“鲁卡，你过来一下，这一切的幕后主使者是……”失败后的哈斯塔借口坦白，把鲁卡叫到了身边，没想到他却阴险地将鲁卡击倒在地并趁乱逃走了。为了先稳定鲁卡的伤势，众人立即返回城镇。幸亏医治及时，鲁卡并没有大碍。“早上好，伊利娅。”鲁卡再次从梦境中醒来，“傻瓜，什么叫早上好！你已经睡了一天了”伊利娅看似漠不关心，但其实心里非常在意。稍事休息，众人又马不停蹄地向第三个圣地出发了。

话梅杂志&3DM-SMV

流程提示

来到上方的矿区前发生情节，之后与港口附近的村民对话后再返回矿区。选择“同意しない”与看门人对话进入矿区。这里会有看似正确道路的分支场景，很容易把人转晕。矿区中的第二个场景选择“エルマーナを励ます”，经过记录点后走中间的分支选择“何か思い出したのかと聞く”。在矿区的最深处会发生强制战斗，我们的策略还是应该先以周围的杂兵为主，与哈斯塔拉开距离的话，他的攻击频率也会下降许多。由于杂兵会释放火属性的魔法，可以考虑装备饰品“フレアグローブ”降低伤害。另外哈斯塔会使用带有中毒效果的技能，注意回复。原路返回城镇，与港口附近的船员对话选择第二项前往南之国。

SKIT对话选项

★ケルム火山について

疑问に思う

★强そうに見えない件について

仕方ないと言う

★スパーダより腹具合

同意する

★アンジュ、ダイエットを決意する

正直に言う

★腹具合とスパーダ

聞いてみる

伊莉娅→里卡尔多+15、鲁卡→伊莉娅+20

放つておく

伊莉娅→里卡尔多+15、鲁卡→里卡尔多+12

★誕生する神

感謝する

★アスラの育ての亲

照れる

★ゆつくり旅情

すねる

斯巴达→赫尔玛娜+15、鲁卡→斯巴达+20

平气なをフリする

斯巴达→赫尔玛娜+15、鲁卡→赫尔玛娜+10

★ヴリトラ誕生

后悔は无かつたか、聞く

★デュランダルとゲイボルグ

応じる

第八章 | 南の国ガルボス

一下船，赫尔玛娜就被这里新鲜的水果所吸引，而正当她准备向当地的居民要一些来解馋时，却被告之最近村庄附近出现了两匹野兽，不但将才成熟不久的水果抢走，还将果树破坏，令所有的果农损失惨重。提到两匹野兽，鲁卡便回想起了之前遇到的西昂，阿鲁卡教又在搞什么鬼吗？众人立刻朝着村民所指示的“圣地”前进。

“啦啦啦，可爱的森林，全裸、全裸～”在圣地中，众人遇到了一个穿着破烂的老头正在哼着自编的黄色小曲。从他口中得知，原来西昂的本性并不坏，只是由于一出生就被大家所歧视，所以性格逐渐变得孤僻与怪异，而之前村民口中所提到的抢夺事件，其实是由于王都军宣布要破坏目前的森林，西昂为了保留住森林中众多动物的栖身之所，不得已才命令自己的狗袭击附近的村落来警告王都军。

在迷宫深处的“记忆漩涡”中，大家看到了阿斯拉在和奥尼菲艾尔讨论如何使用“创世力”的情景。正当大家讨论时，西昂出现了。从他的话中，众人终于了解到，之所以他要帮助玛缇乌斯，是因为他在被人冷落的日子里，玛缇乌斯因为他是“异能者”的关系而重用了他，甚至他还坚信使用“创世力”创造出新的“地上乐园”后，自己和动物同伴都能得到新的家园，不再遭人唾弃与轻视。最后言语不和的双方再次开战，但失败的西昂还是放弃相信众人而独自离去，现在还是先返回王都整顿一下吧。

话梅杂志&3DM-SMV

流程提示

选择“同意する”进入村庄，在工会前发生剧情。出村后前往地图右下方的祭坛，此迷宫的道路比之前的更为复杂，十字路口相当多，玩家一定要牢记自己曾经走过的道路，不然会出现无法原路返回的尴尬情形。在迷宫的第二个场景会遇到一名老者，他会贩卖一些道具与饰品，有一种防止晕眩的饰品只有在这里才能买到。路上的宝箱中会有两个无法购买的奇迹水，注意收集以备后期的BOSS战。来到最深处的“记忆漩涡”后发生与西昂的强制战斗，它的配置和招术与之前相同，依然推荐先打败它的两条狗后再攻击本人。离开迷宫返回南之国的港口选择“质问する”，再与港口的船员对话选择第二项返回王都。

SKIT 对话选项

★犬男→シアン

救うべきだ

★不幸の转生者

同意する

第九章 | 商业都市マムート

王都机密院，所长和手持镰刀的加德尔(ガードル)正在汇报目前的情况，他们发明了一种技术，可以直接从转生者脑中提取记忆，看来又有什么事情发生了。

“啊，回到地上真好啊。”斯帕达感叹道，一旁的伊利娅依然吐了个稀哩哗啦。正想走出王都的众人被告知现在正在戒严，所有人不得离开，无奈之下只得返回港口。没想到，这竟然是一个圈套，忽然叛变的里卡尔多串通军队将众人抓到了北洋的一个小岛上。原来这里也是“异能者”的研究基地，负责管理此处的正是里卡尔多前世的哥哥死神加德尔。“你想对他们做什么？”在一处小房子里，里卡尔多对加德尔问道。“做什么？我要将他们的记忆抽出来。”“这样会对他们的身体有影响吧。”“现在正处于战争时期，我们没有那么多时间！”里卡尔多不想和哥哥发生太多争执，但是这样的做法，他完全不能接受。在一番思考之后，里卡尔多决定将众人救出来。他假装将众人用安眠药迷倒，当鲁卡等人醒来的时候，已经身处于开往商业都市的战舰上。

里卡尔多解释清楚误会后，不死心的加德尔还是要和众人作对。“……”最终，里卡尔多还是没有能够下手杀了加德尔，就在加德尔奄奄一息之时，所长驾驶着改良后的转生者机械体飞了过来，想要阻止的加德尔也被不由分说地射倒在地。一番激斗，战舰终于安全地停靠在了商业都市的港口，由于目前这里属于王都军和敌军交战的前线，所以要到达北边的“圣地”必须通过山谷中的沼泽地才行。

流程提示

首先到王都门口与卫兵对话，之后再回到港口发生被捕的剧情。ゲリゴリの里有一个存档点可以存档，但是没有商店。与所有的村民对话后在出口处触发里卡尔多与哥哥对话的剧情。舰船上有许多宝箱，记得先拿完之后再与众人对话，对话选项分别为：

安吉	ない、と答える
赫尔玛娜	落ち入む
伊莉娅	疑问を口にする
斯帕达	言いよどむ
里卡尔多	たじろぐ

全部对话完毕后再与里卡尔多对话一次即可让所有同伴归队，最后与旁边油桶上的科达对话发生两场强制战斗。第一场战斗和研究所的打法类似，推荐装备抗暗属性的首饰，否则会很难对付。最后的大范围秘奥义威力惊人，做好必死的准备。最好让其中一名队员尽量远离BOSS，否则很可能被满血团灭。第二战是强化后的转生者机械体，它的攻击多以前冲为主，特点还是HP爆多，慢慢打吧。胜利后来到商业都市。

话梅杂志&3DM-SMV

“这里……是怎么回事？”在沼泽，出现在大家面前的是一群群身着军服的僵尸。“这些都是在战场战死的亡灵。”安吉慢慢地说道。在沼泽的尽头，众人看见了一个恶心的怪物，它每吸收一次周围的光球，就会变大一圈。“天界……”从被打败的腐尸怪身上，传来了好几种幽幽的人声。“转生者？”鲁卡听到这里，疑惑地问道。“不，他们是由于天界的崩坏而无法超生转世的灵魂。”“我的同胞们啊，回到你们该去的地方吧。”安吉走到了腐尸身边，默默地施展了镇魂的咒语，前世的记忆也随着腐尸的消失而涌现出来，“公主……”安吉依稀记得那个女孩，她们没有前世的缘分，今世还会再相见吗？

流程提示 整个沼泽只有1个大场景，虽然地形七拐八绕，但还是很好找到正确道路。腐尸虽然动作缓慢体型又大，但其拍手的攻击力非常高，看到他进入无硬直状态的时候最好将全员调回使用远程攻击。

出了沼泽就到了北方战场，在尽头，众人又遇见了哈斯塔，这个男人受了那么重的伤，依然是生龙活虎。“你是一个彻头彻尾的傻瓜。”实在受不了他的伊利娅终于骂了出来，一场战斗还是不可避免。不过命大的他再次用装死逃跑了。

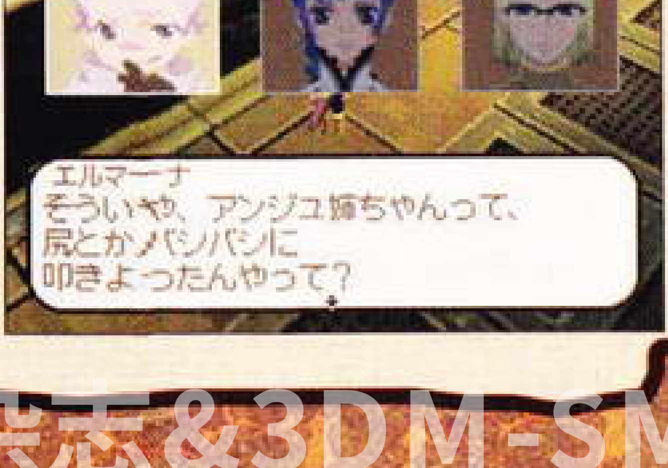
流程提示 北方战场的场景很大，虽然没有支路，但其中有不少宝箱可以回收，还是多逛逛为妙。从上方离开时发生强制战斗，虽然这次他带的杂兵不怎么强，但本人却强了不少。建议大家把声音关了，否则听着他战斗时难听的喊声一定会起鸡皮疙瘩的。（笑）

“哇，好冷啊。”刚过了火山又来到冰天雪地，实在是苦了这帮拯救世界的英雄了。从村民的对话中得知，王都军的将军刚带着部队前往东边的遗迹，为了确保不再出现什么差错，众人决定抢在他们前面找到“圣地”的所在。最后一处圣地名为神待ちの园，曾经是地下界朝拜天神的场所，利用遗迹深处的“记忆漩涡”，赫尔玛娜看到了魔王即将发动“创世力”的场面，而此时她也终于回忆起了“创世力”保存的地点——天空城，就在这时，王都军的将军也赶到了。“我是王都的贵族，名为阿鲁贝尔(アルベール)。现在奉命逮捕尔等。”“什么呀，我只看到一个长毛大雪男。”受到羞辱的阿鲁贝尔并没有生气，原来他正是之前雇佣里卡尔多寻找安吉的委托人，也是安吉前世所

爱慕的对象。“我们终于，在现世重逢了。”为了完成前世的承诺，安吉离开了鲁卡等人和阿鲁贝尔返回了村庄。

流程提示 与哈斯塔的战斗胜利后从上方离开战场，一直前行至北方海边的北之国，在旅馆前会发生剧情。离开村庄向地图右侧前进可以发现遗迹——神待ちの园，由于雪景的缘故，这里敌人的位置很不好辨别，注意不要被连续战斗打趴下了。在“记忆漩涡”处发生剧情战斗，三个士兵的实力完全不值得一提。原路返回北之国后，原本关闭的兵工厂也可以进入了。

想要去天空城，必须依靠飞空艇的力量，而能够制造飞空艇的，就只有工业发达的北之国了。而且安吉现在也一定被带到了飞空艇上，看来必须冒这个险，深入敌后了。“让我们两个人一起飞往天空城，去拥有创世力。”在兵工厂最深处，鲁卡等人找到了正准备利用飞空艇前往“天空城”的阿鲁贝尔和安吉，看着紧跟而来的众人，阿鲁贝尔终于表明了自己希望利用“创世力”将天界和地上界融为一体的夙愿，因为在他看来，地上界的人类既好战又愚蠢，但天界却偏偏需要他们的信仰才能存在，一旦自己的计划成功，那么这种依存的关系就会彻底结束，至此才能创造出新的世界。之后被爱情蒙蔽了双眼的安吉向众人发起了攻击，虽然她知道自己终究会失败，但是既然无法劝阻众人，倒不如让大家用自己的力量来说服阿鲁贝尔。“你变了。”看到不停想解释的安吉，阿鲁贝尔说道。“不，我没有变。”安吉



话梅杂志&3DM-SMV

说，“拥有创世之力只会带来困苦，并不会给我们带来幸福。”承认失败的阿鲁贝尔放弃了使用“创世力”的计划，但“创世力”正存在于天空城的事实却被藏在暗处的玛缇乌斯听见。看来众人终究要前往“天空城”走一遭，因为在那里等待着他们的不单是玛缇乌斯，更多的则是关于众人前世的记忆。

流程提示

兵工厂的地形也很开阔，而且敌人非常的凶猛，建议在进入前先学会几个常用角色的秘奥义，这样在对付BOSS的时候会简单一点。安吉的攻击速度非常快，不过HP相对较少，推荐先集中攻击她。阿鲁贝尔的实力一般，除了濒死会发动秘奥义外，攻击附带的麻痹效果也比较麻烦。在飞空艇上与所有人对话后再和安吉对话即可到达天空城。

SKIT对话选项

★リカルド…、あの野郎ッ

同意しない

★リカルド…、どうしたんだろう

許せない

★ガードル堕天

无言でいる

★マムート訛り

方言を褒める

★路线について

諦める

★リカルドを慰めてみるの巻

そういう事にして おく

★エル、疲れてるの?

断言する

★ぶつぶつぶつ

构う

★アルベールつて?

会う事を劝める

安吉→里卡尔多+■5、鲁卡→安吉+20

会わないように论 す

安吉→里卡尔多+■5、鲁卡→里卡尔多+16

★寒つ！！

何か言う

伊莉娅→赫尔玛娜+15、鲁卡→伊莉娅+18

何も言わない

伊莉娅→赫尔玛娜+15、鲁卡→赫尔玛娜+12

★天空城について

意見を言う

第十章 天空城

“石像？”在天空城中，大家发现了许多巨大的雕像。“不，那些是神的遗体。”鲁卡忽然感觉到了一丝悲凉，“他们在等待着新世界的到来。”

“这，是我和伊利娅吗？”在天空城的宫殿，众人发现的竟然是阿斯拉和伊兰娜两人的遗体。在这里等候已久的玛缇乌斯和千岁终于将天界毁灭的真相告诉了众人，原来伊兰娜其实是拉提欧王国派到其身边的暗杀者，目的是为了夺回作为王国能量之源的“创世力”，但是在成功刺杀阿斯拉后，恼羞成怒的阿斯拉却用折断的圣剑穿透了伊兰娜的身体，正是众人眼前这具雕像所呈现的情景。“你，有什么证据吗？”鲁卡不相信这个事实。“证据？这张脸就是证据！”当玛缇乌斯摘下自己的面具时，那张和伊兰娜一模一样的脸庞显然对众人又是一个不小的冲击，原来玛缇乌斯才是阿斯拉真正的转世，阿斯拉死后，由于对伊兰娜拥有极强的怨根，转生后竟然变成了她的面容，以警示自己不要忘记仇根。“我才是阿斯拉的转生。而你，鲁卡， 你只是我一半的灵魂而已。”玛缇乌斯的话语像是针刺一般，“没错，你只是我前半生迷茫的灵魂而已！来吧，我的另一半，和我一起来。”鲁卡像丢了魂魄一样，默默地跟着玛缇乌斯走着。“使命的时刻终于到来了，我要用创世力毁灭这个世界。”玛缇乌斯从怀中掏出了一个刺眼的光球。“什么？毁灭世界？你所说的理想的梦乡呢？”知道真相的西昂向玛缇乌斯冲了过去，但被她轻松地弹开了。“世界，毁灭吧！让憎根充满这个空间。”就在玛缇乌斯想使用创世力的时候，鲁卡却突然觉醒了，巨大的力量让整个天空城即将面临崩坏。玛缇乌斯只好带着“创造力”的结晶离开，留下不知所措的鲁卡等人跟随天空城一起毁灭。

众人虽然不想丢下鲁卡，现在接近鲁卡的话可能会有生命危险。终于，天空城崩坏了，鲁卡眼前一黑，失去了知觉……

话梅杂志&3DM-SMV

流程提示

天空城中会遇到许多HP超厚的大型怪物，推荐多使用裂空斩这样的高连击技能对付它们。这个迷宫一旦出去就无法再回来了，建议每条支线都走一下，会有不少收获。特别是有几个料理配方只能在这里得到，想要收集全料理的玩家千万要注意。本章没有BOSS战。

SKIT对话选项

★アルベールのヤツ

話さない

★真実を確かめよう

否定する

伊莉娅→里卡尔多+15、鲁卡→伊莉娅+10

言叶をにごす

伊莉娅→里卡尔多+15、鲁卡→里卡尔多+15

最终章｜黎明の塔

“不要在意前世的牵绊，只需要在乎你自己的感受。”醒来后的鲁卡发现自己深处一片沙漠之中，只记得梦中的阿斯拉对他说了这么一句话。等待着他的，是西昂和所有的同伴们。为了保护地上界，鲁卡等人决定向玛缇乌斯发起最后的挑战，最终决战终于即将打响。另一方面了解到“创世力”可怕之处的王都军也宣布停战，准备向阿鲁卡教会的总部“黎明之塔”发起进攻，以尽最大努力夺回“创世力”。

流程提示

在沙漠中醒来后来到旁边的小镇和同伴们会合，之后就可以乘坐飞空艇在大地图上自由行动了。推荐此时可以先去王都附近刷Grade、将转生石、最强武器装备等都购入（如果打算玩二周目的话），另外西南沿海会有最终隐藏迷宫出现，不过最多进去转转，一周目是别想通过了（关于隐藏迷宫的详细攻略请见下辑研究）。

在黎明之塔半路，众人再次遇到了哈斯塔，这一次，他终于逃不掉了。“啊，哈哈哈哈。”倒在地上的哈斯塔突然大笑起来，把众人吓了一跳，“我……要死了吗？”“这是当然的啦！”虽然死去的是一个毫不值得怜悯的人，但斯帕达却有一种失去对手的失落感，当初制造它们的铁匠，希望的是这样的结局吗？

流程提示

黎明之塔的路非常狭窄，所以遇敌不可避免，不过好在半路上一共有三个存档点，完全不用担心补给问题。哈斯塔这次所带的两名杂兵的以水属性攻击为主，在战斗前就换上对应的首饰吧。

不知爬了多长时间，即将接近顶端的时候，所长乘坐转生者机械挡住了众人的去路。里卡尔多惊奇地发现，作为燃料的，竟然就是他死去的哥哥。“混蛋！怎么可以原谅！”

流程提示

转生者机械最终版的攻击力和HP都达到了惊人的地步，而且还学会了范围性的风魔法，尽量使用连击组合封住BOSS的行动，要么就派远程系角色慢慢磨，硬拼的话完全没有优势。

“向我证明你的爱吧。”在黎明之塔的顶端，玛缇乌斯准备牺牲千岁来发动“创世力”，幸亏被及时赶到的众人阻止了。“你太残酷了。”安吉说道。“残酷？有谁知道当年那个女人对我有多残酷？”玛缇乌斯依然对前世被暗杀而怀恨在心。“不，这不是现在的伊利娅所做的。所以，我必须打倒你！”鲁卡鼓起勇气，拔出了剑，众人也跟着拿起了武器。心存怨念的她自然不会轻易放过众人，引发了自己身体内强大的力量向众人发起了最后的攻击。历经千辛万苦获得胜利后，玛缇乌斯含恨而死，“可恶，我们，来世再见！”在她说出这句话的时候，一旁的千岁也因为没有勇气帮助阿斯拉完成前世的愿望而挥刀自尽了。

话梅杂志&3DM-SMV

在安吉的指引下，众人终于解读出了关于“创世力”壁画上的文字，原来所谓的“创世力”其实是远古时代“原始的巨人”因为害怕寂寞而创造出的力量，它的真谛是重生与融合，而并非毁灭与再塑，当初阿斯拉其实是想将其用于正途，但却遭到了天界其他国家的误解，因此上演了鲁卡最初梦境中的一幕。现在一切终于真相大白，鲁卡和伊莉娅也在大家的鼓励下合力发动了“创世力”的力量，随着天地间的一道白光，天界和地上界再次融为了一体，失去绿色的大地重新焕发了生机，这正是人们所期望的“地上乐园”。

回到王都之后，大家都为了自己的梦想回到了属于自己的地方，噩梦终于过去，希望这种幸福的感觉能永远持续下去吧……

SKIT 对话选项

★デュランダルの裏切り

思う事を言う

流程提示

最终BOSS的实力自然非同一般，即使你的等级足够轻松应付先前的两个BOSS，也别小看她的力量。在普通状态下，只要使用连续攻击即可让她无法做出还手动作，不过一旦她的颜色由蓝变红就要立刻停止攻击进行躲避，此时的她是完全处于无硬直状态的。另外她的连续火魔法伤害极大，又附加有跟踪效果，最好发动粹护阵进行防御。等HP降到差不多的时候就必须将队友分散开来了，她的秘奥义属于大范围攻击，如果队友全部处于同一个屏幕的话基本就会秒杀。此战关键是沉着冷静，坚持就是胜利。通关后系统会让你记录一个通关存档，从这个档开始游戏就会进入二周目了。还有许多新的挑战在等待着鲁卡等人呢。

小技巧

战斗风格经验值

战斗风格经验值的增加量与敌人的等级无关，只与战斗次数与战斗难度有关。建议最佳的刷经验地点是王都门口，给角色装备上增加敌人出现率的技能后虐待那些轻松秒杀的初级敌人，每场战斗只需不到15秒的时间(包括读取时间)，又不会有任何其他消耗，很快就能练上去了。同样Grade也可以在这里反复刷。

练级宝地

每一个迷宫都有一处存档点，只要经过这些存档点就能够恢复全员的HP与MP值，所以如果等级不够的话，到了这些存档点后先不要急着走，在附近练个2～3级会使BOSS战的难度下降很多。另外由于不用怕消耗TP，技能经验值也可以在这进行锻炼。

触发小对话的技巧

游戏在某个阶段所能触发的小对话是固定的，只是出现的顺序会改变，因此玩家每次发展情节后，最好原地等待一段时间将所有的小对话完成后再继续下一步的行动，以避免出现漏掉小对话的情况。

不一样的结局

在结局使用创世力时，和鲁卡友好度最高的同伴会上前帮助他一起实现愿望。对某个角色有爱的玩家可以享受到自己的专属剧情了。另外，当满足某些条件之后(比如觉醒值和友好度)，回旅馆睡觉还会发生和各角色前世相关的隐藏剧情。

全转生石效果列表

物品	效果
レベル转生石	继承人物等级和基础能力
术技转生石	继承术和特技的等级和熟练度
スタイル转生石	继承“战斗形态”等级和被动技能
ガルド转生石	继承获得的金钱
グレード转生石	继承获得GP值
所持品转生石	继承料理配方以外的物品
绊转生石	继承所有角色间的好感度
觉醒率转生石	继承觉醒率
优先行动转生石	继承获得的“战术指令”
ライブラリ转生石	继承所有图鉴的完成度
ギルド转生石	继承工会等级
踏破世界转生石	继承曾经走过的地图
所持增加转生石1	同一物品的携带的上限提高到30
所持增加转生石2	同一物品的携带的上限提高到60
所持增加转生石3	同一物品的携带的上限提高到99

话梅杂志&3DM-SMV

雷顿教授与恶魔之箱

レイトン教授と悪魔の箱

NDS Level-5◆AVG◆2007年11月29日◆日版◆1人◆1Gb◆4800日元◆对应任天堂Wi-Fi网络连接

令打开者必死的箱子 你相信它存在吗?

文 雷伊　美编 咕噜

《雷顿教授》这一原创系列能够一跃成为当今日本游戏界的AVG超级品牌也许并不能单纯地用运气来解释，它的成功是与Level-5严谨的制作态度和巨大的资金投入密不可分的。继备受好评的前作《雷顿教授与不可思议之镇》发售9个多月后，这款含金量非常高的续作也在11月底与玩家们见面了。更大的容量、更丰富的谜题、更豪华的明星阵容……《雷顿教授与恶魔之箱》注定会赢得AVG玩家们的又一次喝彩。

写在前面

刚开始会有3个选项，选择第一个可以进入《雷顿教授与恶魔之箱》本篇，而选择第二和第三个则分别进入番外篇《雷顿教授与伦敦假日》以及《雷电十一人》体验版，后两者的内容与今年TGS上Level-5免费派发的卡带相同。

本作全程对应触控笔操作，在操作上并无难点，点击鞋子图标可以移动，点击皮箱可以打开菜单。在场景中仔细寻找可以找到“提示金币”（きらめきコイン），在解谜时可以消耗金币来获得提示，提示金币一共有230枚。NDS上屏的下方会显示当前的行动指示，因此一般不会有不知道该去哪里的情况发生。

谜题相关

与人对话或者调查特定地点会出现谜题，游戏中的谜题都有相应的“智力点数”（ピカラット），该数值越大谜题的难度也就越高。如果一次性解开谜题就可以得到该谜题的全部点数，如果出错的话该谜题的总点数就会降低。获得的智力点数可以用来开启“秘密档案”中的一些项目。解谜过程中可以消费提示金币来获得解谜的提示。另外，一些过了特定的时间而无法再触发的谜题都会在“猜谜婆婆之馆”（ナゾーバの馆）中再次出现，因此不用担心会漏掉谜题。

雷顿的皮箱

性质相当于菜单。其中有8个子选项。“调查笔记”（ちょうさメモ）中可以查看到故事大纲。“深层谜题”（ふかまるナゾ）中收录了剧情中的谜团。“解谜辞典”（ナゾじてん）中能够随意挑战已经找到的谜题。“存盘”（セーブ）用来存储进度。“谜之日记”（ナゾのにっき）中可以用游戏过程中得到的“日记钥匙”（日记のカギ）查看到安索尼的日记，对本作故事的理解有所帮助。最后的3个子选项分别为“不可思议的相机”（ふしぎなカメラ）、“仓鼠模式”（ハムスター）以及“药草茶”（ハーブティー），它们都是本作中的迷你游戏。

秘密模式

（ひみつのモード）

在标题画面中可以进入此模式。其中“周刊解谜通信”（周刊ナゾ通信）可以通过Wi-Fi网络连接来下载新的谜题，每周都会更新；“解谜辞典”（ナゾじてん）中能够随意挑战已经找到的谜题；“雷顿的挑战书”（レイトンからの挑战状）中满足一定条件就会开启项目，一共有5个房间，里面出现的都是超高难度的谜题；“秘密档案”（シークレットファイル）中可以欣赏游戏中的插画和音乐等。

秘密档案

秘密档案中一共有6个项目，前5个项目需要获得的累计智力点数达到一定值后才会开启，最后一个项目用来和前作及续作联动。前5项开启需要的点数分别如下：2500点（人物档案）、3000点（插画）、3500点（音乐欣赏）、4000点（语音欣赏）、4500点（动画欣赏）。“隐藏之门”（かくしとびら）用来和前作及续作联动，点进去后上屏会显示不可思议之镇的密码，把它输入前作《雷顿教授与不可思议之镇》中的“隐藏之门”中就可以在前作中开启前作的人物设定图欣赏，欣赏完后前作中就会出现一串新密码，把这串密码输入到本作的秘密档案中就可以开启一个隐藏谜题“不思议な赠り物”，是一个以雷顿和卢克为主题的拼图游戏。“时间旅行之票”中等下一作《雷顿教授与最后的时间旅行》发售后获得密码才能开启新项目。

雷顿的挑战书

房间名	开启条件	包含谜题
本物を见ぬく目を持つ者の部屋	完成“不可思议的相机”模式并找到所有照片上的所有错误。	139、140、141
自らをいやし人をいやす者の部屋	“药草茶”模式中满足全部26人的要求。	142、143、144
小さな命と友情をきずく者の部屋	“仓鼠模式”中帮仓鼠减肥到最瘦形态。	145、146、147
永远の爱を语りつぐ者の部屋	通关之后。	148、149、150
全てのフシギを制した者の部屋	解开前150个谜题。	151、152、153

迷你游戏

不可思议的相机

当剧情发展到萨姆让雷顿修理相机之后就可以开启这个模式。该模式包含两个步骤，玩家首先要在游戏过程中收集相机的部件将相机组装完毕，组装完毕之后到特定的场景就可以拍下照片（右上角有相机图标），游戏中一共有9个场景可供拍摄。拍下的照片可以在该模式中查看，调查之后就会进入类似于“大家来找碴”的小游戏。每张照片中有3个不同点，将它们全部找出来后再次调查该照片，照片上就会显示可疑点，在实际的场景中调查该位置就会出现隐藏谜题。完成此模式并找到所有照片上的不同点后雷顿的挑战书中追加“本物を见ぬく目を持つ者の部屋”。

相机部件获得一览

部件名	谜题编号
ガラスのパーツ	012
しかくいパーツ	018
ボタンのパーツ	021
おおきなパーツ	026
L字のパーツ	027
バネのパーツ	029
ちいさなパーツ	038
ネジのパーツ	042
でんちのパーツ	043
はぐるまのパーツ	072

全照片不同点一览

照片编号	照相地点	不同点	出现谜题
001	ホテル客室（阿萝玛离开后）	镜子下的小瓶、门把的方向、床边的台灯	114
002	ゴミばかりの路地	前方的酒瓶、上方的布、右边的窗户	118
003	薄暗い路地	垃圾桶、中央的石板、中间多出的窗户	124
004	纪念馆 2 阶	右边的柜台、世界地图右上角、蓝色衣服的袖子	095
005	见张り塔一阶	梳妆台的镜子、地上的瓶子、门右边的大蒜串	119
006	废坑入り口	入口右边的草丛、废坑入口门檐左侧、右边的车子里	066
007	迷いの森 2	深处的树墩、左下的蘑菇、右上的树冠	097
008	ナゾーパの馆前	中央水池、烟囱、左边的树枝	129
009	地下机械室	开关、右上的扶手、左下的扶手	088

仓鼠模式

第一章去列车的厨房会发生剧情，厨师会把它养的仓鼠交给雷顿，让雷顿帮助仓鼠减肥。玩家需要把在游戏过程得到的物品配置在格子中，仓鼠可以发现离自己3个格子以内的物品，如果是它感兴趣的物品它就会跑过去从而达到通过运动减肥的效果。减肥一共有5个阶段，每个阶段都有要求的步数。当仓鼠减到最瘦形态之后，雷顿的挑战书中追加“小さな命と友情をきずく者の部屋”，之后仓鼠会随机出现在场景中帮助玩家寻找还没有发现的提示金币。玩家也可以继续在这个模式中摆放物品让仓鼠来跑动以挑战最高的跑动步数。减到最瘦形态需要步数在30以上，这里我们为玩家提供了一个步数在60以上的物品摆放方法，应该是绰绰有余了。

物品取得一览

物品名	取得谜题或方法	效果
リンゴ	075／取得仓鼠时	仓鼠最爱吃的苹果，与其他物品同时出现时仓鼠会最优先跑向苹果。
はな	032	花朵，无特殊效果。
ミニチュアハウス	068／找到萝丝夫人的孩子后	小屋，无特殊效果。
きりかぶ	034	树墩，无特殊效果。
ブロック	056、113	障碍。仓鼠对其没有兴趣，就算配置在3格之内仓鼠也不会跑向它，其作用主要是用来挡住仓鼠的视线，配置时有一定战略性。
でんきゅう	058、102	灯泡。仓鼠走近时灯泡会发亮，之后仓鼠会一直前进直到碰到其他物品或墙壁。
ビックリばこ	063、103	当仓鼠走近时会突然打开，受惊后的仓鼠会往反方向奔跑直到撞到其他物品或墙壁。
すなば	096	沙地。仓鼠在这里玩耍后会直接滚向池塘，不过滚动的格数不算在跑动步数中。
プール	083	池塘。一般情况下优先等级和花朵、树墩等一样。比苹果低一级，但在沙地玩过后会强制变为最高级。
トランポリン	099	跳床。可以跳过2格，在着地后会一直前进直到碰到物品或墙壁。如果着地处有物品的话物品会被踩坏。

药草茶

解开谜题036后可以从罗拉（ローラ）处得到茶具和药草，之后就能够进入药草茶模式。游戏过程中玩家可以得到各种材料，将3份材料投入茶壶，然后用触控笔盖上茶壶盖就会开始调配药草茶。游戏中一共可以调出12种茶，如果调配成功的话以后就可以直接选择调好的茶，不用重新调配。

游戏中有时会看到头上冒汗的人，选择请客（ふるまう）选项可以给他们喝茶，如果按照这些人的要求给了合适的茶，那么就算帮了他们的忙。包括雷顿和卢克在内，游戏中一共有26个人可以喝茶，如果满足了全部26个人的要求，雷顿的挑战书中就会追加“自らをいやし人をいやす者の部屋”。这里给出全26人的出现场所，如果来到该场所发现他们头上没有冒汗，那就要来回切换场景直到汗水出现为止。

3DM-SMW

全材料获得方法一览

材料名	出现谜题
レモンリーフ	036
フェアリードロップ	036
みかんもどき	036
ゆめみそう	061

材料名	出现谜题
こうふくのよつば	074
ダンデリオン	086
ペッパーチェリー	089
くろやきドラゴン	109

全药草茶配方一览

编号	名称	配方
01	オレンジクラシック	レモンリーフ+フェアリードロップ+みかんもどき
02	エンジェルドロップ	レモンリーフ+フェアリードロップ+フェアリードロップ
03	フルーツプルーフ	レモンリーフ+みかんもどき+くろやきドラゴン
04	ホットパッセ	レモンリーフ+こうふくのよつば+ダンデリオン
05	トーガラチェリー	レモンリーフ+ペッパーチェリー+ペッパーチェリー
06	ビターカラメル	フェアリードロップ+みかんもどき+ダンデリオン
07	ワイルドマイルド	フェアリードロップ+ゆめみそう+ペッパーチェリー
08	カリカリエール	フェアリードロップ+こうふくのよつば+くろやきドラゴン
09	ほつれよつば	みかんもどき+ゆめみそう+こうふくのよつば
10	ベンガラタッチ	ゆめみそう+こうふくのよつば+ペッパーチェリー
11	プライベートブルー	ゆめみそう+ダンデリオン+くろやきドラゴン
12	レイトンスペシャル	こうふくのよつば+ペッパーチェリー+くろやきドラゴン

全茶客出现地点一览

人名	出现地点	要求
レイトン	打开药草茶菜单	オレンジクラシック
ルーク	打开药草茶菜单	エンジェルドロップ
ヒゲマフラー	时计台の广场	オレンジクラシック
ローリー	驿前	フルーツプルーフ
マダム	ホテル前	プライベートブルー
サム	ホテル前	プライベートブルー
クランツ	ホテルホール	トーガラチェリー
ジョアン	大通り	エンジェルドロップ
ドーソン	古道具店	ベンガラタッチ
ダッツ	时计台の广场	オレンジクラシック
ナイル	时计台の广场	ほつれよつば
フィオナ	西のＹ字路	ワイルドマイルド
ライラ	西のＹ字路	ホットパッセ

人名	出现地点	要求
イリーナ	あやしい お店	エンジェルドロップ
マリナ	西通り	ホットパッセ
マッシー	食料品店	フルーツプルーフ
ジェフ	见张り台	カリカリエール
ゴッーイ	东通り	ワイルドマイルド
ジョー	写真馆	ビターカラメル
ラネット	路地入り 口	ほつれよつば
ドギー	路地の奥	トーガラチェリー
ハミルトン	ダウンタ ウン入り口	レイトンスペシャル
トーマス	纪念馆前广场	ビターカラメル
グレゴリオ	フエルー ゼン纪念馆	カリカリエール
グリンコ	纪念馆1 阶	レイトンスペシャル
グラサン	分かれ道	ベンガラタッチ

剧情介绍

*由于篇幅限制，本作的攻关流程就不再为大家单独列出了，不便之处请多海涵。游戏上屏会显示玩家当时的目的，因此流程中一般不会有不知道该去哪里的情况发生。如果实在发现剧情没法进行下去了，就在场景中多调查一下，肯定会有新的发现。

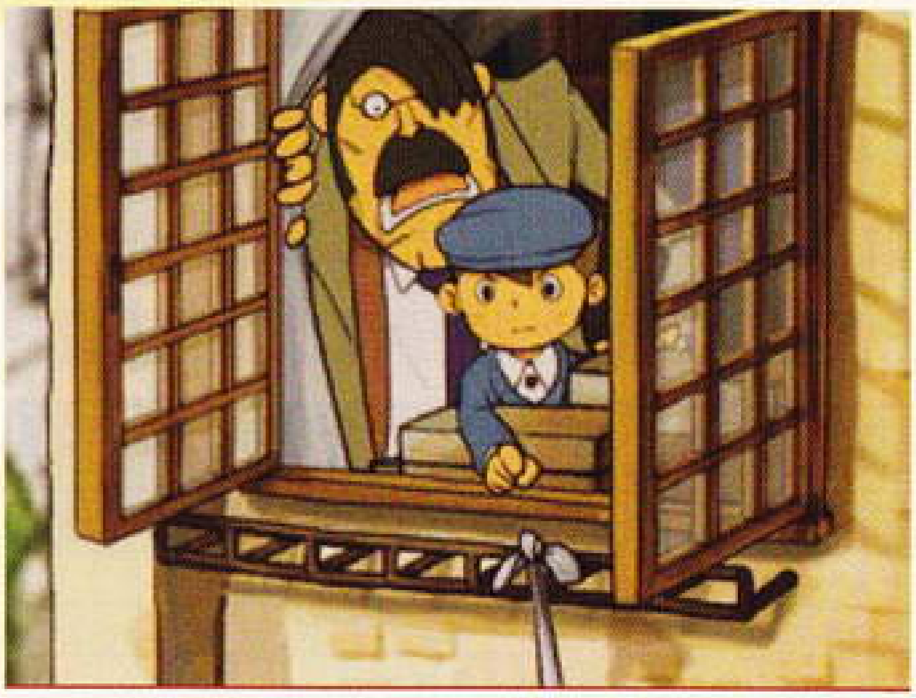
序章 恶魔之箱

(悪魔の箱)

你相信这个世界上真的有令打开的人死去的箱子吗？雷顿（レイトン）教授和他的助手少年卢克（ルーク）起初也不相信，直到他们收到一封来信为止。事情是这样的——

几天前，雷顿收到了他的恩师休雷达（シュレーダー）博士的来信，信上提到博士得到了传说中只要打开它的人就会死去的“恶魔之箱”并发现了箱子的秘密。博士由于好奇打开了箱子，他嘱咐雷顿如果自己真的像传闻那样遭遇什么不测，那之后的事情就交给雷顿继续处理。看完信后雷顿有种不祥的预感，便准备驱车与卢克一起赶往博士的住所，在第二个抽屉拿了车钥匙后就可以前往伦敦了。

在解开简单的谜题之后，雷顿来到了博士的公寓前。屋门紧闭着，雷顿敲了几下门并报上了自己



的名字，但屋里却没有任何反应。不祥之感再度袭来，雷顿用博士信上附带的钥匙开了门，屋里的景象让他震惊不已。博士一动不动地倒在地上，已经停止了呼吸，而在他身边并没有看到信上提到的恶魔之箱。传说中的诅咒真的应验了吗？

在通知了警方之后，雷顿在博士的身边发现了一张已经剪过的火车票。这是一张豪华特快列车摩伦特利（モレントリー）的车票，但奇怪的是车票上没有目的地。没过多久警方就派人过来了，赶来的是大名鼎鼎的切尔米（チェルミー）警官和他的部下巴顿（バトン）。卢克一见切尔米就扑了上去在他脸上又拉又抓，这让切尔米一头雾水，他对卢克的莽撞行为十分不爽。不过这次的切尔米可并不是前作中的冒牌货，而是货真价实的。在误会解除并做了相互介绍之后，切尔米开始在房间中进行调查，雷顿警觉地让卢克先不要将车票的事情暴露。

博士的死到底是自杀还是他杀？当雷顿和卢克赶到博士家时，门是锁着的，而博士家在8楼，切尔米表示这已经形成了密室，并自以为是地设想了博士的死因。但雷顿却并不认同他的看法。在经过仔细调查之后，雷顿发现博士家某扇窗的窗帘很有问题。窗帘有被拉扯过的痕迹，开窗一看，扯下的窗帘被人系在了窗户与邻居的阳台之间。很明显，之前有人来过这里并从窗户逃脱了，很有可能就是此人夺走了恶魔之箱并杀死了博士。在博士的尸体下，雷顿发现了一张被撕得粉碎的照片，说不定它们之中隐藏了博士的死因。雷顿刚想上去将它拼成完整的照片却被切尔米抢先了一步，切尔米以警官的权力没收了碎照片。切断了照片这一线索，雷顿现在手中掌握的惟一线索就是那张没有目的地的火车票了。为了进一步调查博士的死因和恶魔之箱的秘密，雷顿和卢克坐上了豪华的摩伦特利号。在这段没有目的地的旅途中，他们会找到博士的死因并解开恶魔之箱之谜吗？

CHECK POINT

■在アパート入り口与男孩ジュニア对话后他身边会出现邮筒，调查后可以获得提示金币，之后每到一个新场景时不要忘记仔细寻找隐藏在各个角落中的提示金币。

第1章 梦幻超特快 摩伦特利快车

（梦の超特急 モレントリー急行）

摩伦特利的豪华超乎两人想象，富丽堂皇的装修、松软的床铺，这一切都让卢克陶醉不已。在放好行礼之后，两人打算去列车中转一转。经过餐车时，两人的肚子不禁被诱人的香味所吸引，雷顿打算坐下来享受一下豪华列车的美食，没想到餐车中已经人满为患。和男招待查柯夫（チャコフ）交谈了一段时间后终于等到了空位，没想到却被一位叫作萝丝（ローズ）夫人的肥胖女人给抢了先。没办法，好男不和女斗，雷顿在查柯夫的推荐准备去后方的展望车厢看看风景。

转了一圈再回到餐车，雷顿发现有个身材矮小的中年男子正在训斥查柯夫。雷顿很快就认出了这个男子，他就是著名的大富豪帕波拉奇（パッポラッチ），同时也是摩伦特利的创始人，在报纸头条上出现的频率相当高。帕波拉奇极其挑剔地批评着餐车的饭菜，对餐车内的装修也指指点点，虽然语气着实让人不爽，但也许正是他这种极其严格的标准才让摩伦特利能够成为当了今豪华列车的代名词吧。

被帕波拉奇这么一折腾，雷顿也没了在餐车用餐的心情，他随便打包了一些食物，准备回房间吃。回房时经过4号车厢，雷顿撞见了之前霸占了自己座位的萝丝夫人，此时的她脸上明显少了之前的嚣张，正焦急地拜托身边的切尔米警官帮她寻找什么东西。说到切尔米，他怎么会在这？雷顿当时明明刻意对他隐瞒了车票的事情，他是怎么会追上列车来的？切尔米表示当时雷顿走后，他在博士的房间中发现了博士留下的日记，所以现在他才会出现在列车上。经打听后得知萝丝夫人的孩子汤姆（トム）突然不见了，在走廊上只留下了一只汤姆穿过的鞋子，鞋子非常小，很难想象穿这种尺寸鞋子的孩子能够自

己跑丢。没办法，看来房间是暂时回不去了，先帮萝丝夫人找找孩子吧。

在厨房中，雷顿在桌子下方的空隙中发现了一顶小孩戴的帽子，它看起来像是萝丝夫人孩子的东西，但让雷顿纳闷的是这么狭小的空间孩子是怎么爬进去的。来到萝丝夫人的房间中，发现她正在呼呼大睡，真难以想象丢了孩子竟然还能睡得这么安稳，也难怪她的体形如此剽悍了。在夫人房间的角落，雷顿发现了一些食物的残渣，看起来像是孩子吃剩下的，不过这吃相似乎非常狼狈。

经过7号车厢时，雷顿和卢克撞见了一位怀抱小狗的少女，少女戴着墨镜、头上包裹着丝巾，很难看清楚她的样貌。少女似乎很怕见到雷顿，一看到他就匆忙地离开了。在4号车厢的房间中，雷顿从一对老夫妇中得到了“孩子”的情报，不过据老夫妇说，他们见到的孩子是个女孩，因此他们说的应该不是汤姆。

回到3号车厢，卢克似乎发现有人在暗中盯着自己，雷顿也表示刚上列车时就有这种感觉，他们被跟踪了吗？在走廊里，雷顿发现了汤姆的另一只鞋子，不过奇怪的是，鞋子与之前的那只一样都是右脚的。雷顿这才发现原来自己从一开始就犯了大错，种种迹象表示，他们寻找的“孩子”其实并不是“人”，而是一条狗。雷顿回想起上车后自己惟一一次见到狗是在第7车厢的那个形迹可疑的少女处，她怀中抱着的很有可能就是汤姆。

在车尾的展望车厢，雷顿见到了那位少女。小狗看到雷顿后从少女的怀中跳了下来，少女俯下身子去抱小狗，突然一阵强风吹过，少女的头巾被风吹起，她还来不及用手抓住头巾，自己的样貌已经在雷顿和卢克面前暴露无遗。展现在两人面前的是一张熟悉的面孔，眼前的少女就是在前作中跟随雷顿一起离开不可思议小镇的阿萝玛。阿萝玛表示自己很想跟雷顿等人同行，尽管知道旅途危险，但雷顿最后还是答应了她。将小狗汤姆还给萝丝夫人，萝丝夫人对雷顿表示了谢意，而一旁的切尔米却对此不以为然，表示找狗并不是警察的份内事。

在列车上忙活了一阵，列车即将首次靠站。下一站是一个名叫落石镇（ドロップストーン）的小地方，雷顿准备在靠站之前先回房休息一段时间。刚躺下没多久，列车突然紧急停车了，下车一看发现有辆废列车停在要道上，挡住了摩伦特利的去路。好在工作人员很快就挪开了列车，大家的行程并没有因为这个小插曲而被耽搁很久。

CHECK POINT

■一开始在レイトンたちの个室中先调查箱子出现谜题，然后再离开。

■首次进入キッチン会发生剧情，厨师会拜托雷顿帮自己肥胖的仓鼠减肥，之后雷顿的皮箱中就会追加“仓鼠模式”。

■在餐车发生完帕波拉奇的剧情之后，7号车厢中的猜谜婆婆之馆（ナゾーバの館）就会开放，以后基本上每章结束时都会显示本章漏掉的谜题，只要去猜谜婆婆处就可以发现这些谜题并解答，不用担心会有所遗漏。

■在帮萝丝夫人找孩子的过程中在3号车厢往车头方向走就会见到乘务员萨姆（サム），他会把丢了零部件的破相机交给雷顿，“不可思议的相机”模式开启。

第2章 乡下小镇落石镇

（田舎町ドロップストーン）

列车在一个陌生的小镇停了下来，镇上张灯结彩，一派喜气洋洋的景象。听酷爱摇滚乐的乘务员萨姆说这个小镇的历史并不长，最近镇上正在举行建镇50周年的庆典，所以非常热闹。摩伦特利要利用停站期间进行整备，最快也得3个小时后才能离开这里，雷顿打算趁机去镇上逛逛，会有新的发现也说不定呢。

在小镇入口附近见到了帕波拉奇，小镇与摩伦特利的历史刚好都是50年，雷顿就两者是否有联系这一问题询问了帕波拉奇，不过帕波拉奇却满口否认。帕波拉奇离开的时候，轻声嘀咕着：“那个人去世已经一年了啊……时间过得真快。”那个人是谁呢？看帕波拉奇少有的惆怅似乎应该是个与他关系挺近的人。

从来没有出过远门的阿萝玛看到小镇上的热闹景象非常兴奋，而同样还是孩子的卢克也沉浸在这片喜庆的氛围之中，不过他们没有发现，有个危险的身影一直跟踪着他们。

来到广场发现那里聚集了很多人和牛，一问才知道马上就要举行牛评赏大会，不过离大会开始还有一段时间，雷顿决定先在周边转上一圈。雷顿试探性地询问了镇上的人们知不知道恶魔之箱的事情，虽然没有得到答案，但他意外地发现了一件事情。镇上的大人们似乎很害怕谈论起恶魔和诅咒的话题，

游侠&3DM.SW

据说这和小镇成立之初的事情有所关联。听邮差说，掌握落石镇实权的领主安德森（アンダーソン）伯爵是镇上的首富，他也许会知道恶魔之箱的下落。安德森平易近人，对任何人都非常友善，最近他似乎在为自己独生女的事情头大，但具体原因不明。另外邮差还表示，伦敦来的警察为了调查恶魔之箱前往安德森府邸去了。切尔米这个家伙手脚倒还挺快。

在镇上的杂货屋中，雷顿意外地碰见了安德森家的女仆。她说老爷最近为小姐的事情伤透了脑筋。小姐想瞒着老爷独自离开小镇，下人们对她的决定表示支持，并商量着等她离开的时候一起去送行，不过老爷最近似乎对此事已经有所察觉。雷顿纳闷了，下人们竟然敢对老爷瞒着如此重要的事情，要是被发现的话那他们岂不是都得丢饭碗？女仆表示这一切都和小姐最喜欢的外婆的遗言有关，不过遗言的具体内容她并不知情。

在牧场入口见到了切尔米，他虽然去了安德森家却扑了个空，听说安德森去广场参加牛评赏大会了，安德森家正是大会的主办方。回到广场，大会也即将开始了，不过此时雷顿发现人群中有两个男子吵了起来。略胖的男子加马克（ガマック）表示自己的牛被人调了包，他怀疑是奥斯塔（オスター）做了手脚，于是在大庭广众之下对他大发雷霆。奥斯塔看上去有点无辜，在卢克的与动物交谈能力和雷顿的调解下，加马克找到了自己的牛，而原来在加马克身边的莫莫（モモ）则归奥斯塔所有。评赏大会很快就决出了胜负，最后的结果出乎所有人的意料，看起来柔弱无比的莫莫获得了评委的一致青睐，他的主人奥斯塔捧得了金奖。加马克显然对这个结果无法接受，要是他当时没有换牛的话，那获得金奖的人就是他。没办法，人生就是这样。

虽说安德森伯爵会在大会上出现，但要在人海中将他找出来并不容易。在镇上某男孩的指点下，雷顿终于见到了伯爵。雷顿向伯爵作了自我介绍，并表明了自己正在调查恶魔之箱的线索。关于恶魔之箱的具体线索安德森也不知情，不过他表示这应该是他母亲一直在寻找的箱子。他口中的母亲其实并不是他的亲生母亲，而是他已经死去的妻子的母亲，也就是他的岳母。这位叫作索菲亚（ソフィア）的女性是落石镇的创建者，为人聪明贤惠，对安德森视如己出，就算是安德森的妻子过世之后她也还是对安德森一如既往地关爱。索菲亚花费了很大的心血去寻找传说中的箱子，但最终似乎还是没有找到，于去年郁郁而终。

事到如今，索菲亚为什么要寻找那个箱子已经成为了永远的谜。听安德森说，索菲亚死前一直把自己关在房间中，似乎在书写着什么东西。虽然没有从安德森处得到太多线索，但雷顿却因此得出了恶魔之箱与落石镇之间必然有所联系的结论。

时间已经不早了，马上就是摩伦特利再度启程的时间了。在赶回车站的途中由于过于拥挤，阿萝玛和雷顿走散了，不过很快她就追了上来，因此事后雷顿也没有对此太过在意。阿萝玛说她从镇上的人口中得知有个名叫塔比特（タビート）的人似乎也在到处询问恶魔之箱的事情，说不定他会知道什么新的情报。在车站前的广场上找到了塔比特，他表示恶魔之箱是一种会令打开者死亡的诅咒之箱。不过他在调查的并不是恶魔之箱，箱子的事情不过是他常年调查摩伦特利的过程中无意中得知的。他真正在寻找的是一个在地图上找不到的、本不应该存在的梦幻之镇，据说只有被选中的人才能前往那里，而摩伦特利特快是前往那里的惟一手段。摩伦特利前往梦幻之镇的方法塔比特并不知晓，不过他表示说不定在列车中说出某种暗号就可以使列车改变路线。

列车马上就要开动了，在落石镇上车的人并不多。雷顿在上车的人中发现了一位美丽的少女，来为少女送行的人非常多，雷顿马上想起了安德森家女仆所说的话，看来安德森的千金卡蒂娅（カティア）最终还是选择了离开，她如此执著地踏上孤单旅途的原因会是什么呢？

CHECK POINT

■驿前广场可以见到猜谜婆婆，调查她身边的小屋可以进入猜谜婆婆之馆，作用与之前一样。

■在木立ち与ローラ会对话会出现谜题036，解开谜题后可以从她那里得到茶具和药草，雷顿的皮箱中追加“药草茶模式”。虽然喝茶者的26人中有24人都在下一个小镇，不过雷顿和卢克是现在就可以喝的，满足他们的要求之后可以得到提示金币。药草茶的配方和茶客们的要求请参看前文的介绍。

■本章结尾时如果解答的总谜题数在30以上，和萨姆对话就可以离开落石镇继续发展剧情。

第3章 通往真实的分歧点

（真実への分岐点）

塔比特所说的梦幻之镇真的存在吗？如果真的存在，那么要通过什么办法才能去那里呢？雷顿打算先去问问车上的乘务员，如果摩伦特利真的有秘密，那乘务员应该会知道。

问过男招待和厨师之后，他们似乎都不知情。在展望车厢休息的整备员暗示他接下来会有重要的事情做，不过具体做什么他并没有明说。

在6号车厢见到了一对师生，学生说接下来列车会经过一条漫长的隧道，每次经过隧道时他就不知怎么的就会犯困。而且每当列车靠近那个隧道的时候，乘客们就不能进入特等车厢了。老师则表示摩伦特利上流传着某个车站会出现吸血鬼的可怕传闻。地图上找不到的小镇、吸血鬼……这听起来可真像一部悬疑电影。

从3号车厢往车头方向走就可以前往特等车厢，不过这里的门紧闭着，雷顿稍微动了一下脑筋就解开了门上的谜题，顺利地进入了特等室。雷顿还没来得及欣赏特等室的奢华，萨姆就开门进入了房间。萨姆刚见到雷顿时有点吃惊，没过多久就开始诡异地笑了起来并对雷顿的聪明头脑称赞不已。萨姆将手中捧着的玫瑰花交给雷顿，让他帮忙装点在房间中。房间中顿时散发着浓郁的玫瑰香味，窗外的视线开始暗淡起来，列车已经开入了隧道。雷顿等人不知不觉就开始犯起困来，继而倒头大睡。在睡梦中，卢克做了个梦，梦中他发现特等车厢被人调了包。这真的只是一个梦吗？

片刻之后，雷顿等人从沉睡中醒来。萨姆在车厢中大声地唱起了摇滚乐，歌词很无厘头，说的是去创造弗尔森斯（フォルセンス）什么的。听到弗尔森斯这个名字，雷顿突然感到有点熟悉，他从口袋中掏出了博士留下的车票，端详了一阵之后他会心地一笑并称车票上其实隐藏着目的地的名字，而那个名字就是弗尔森斯。

列车在一个漆黑的车站停了下来，雷顿等人走下列车，展现在他们面前的是一座破烂不堪的小镇，看上去阴森无比。推开车站的大门后是一条狭长的走廊，走廊的两边挂满了小镇的照片，身为考古学家的雷顿推断照片的历史至少在30年以上。沿着走廊一路前进，雷顿等人突然一阵眩晕，当他们从车站的出口离开时，展现在他们眼前的竟然是一座华丽无比、灯火通明的小镇，与刚下列车时给人的印象完全不同。雷顿回过头去，更令他吃惊的事情发生了，原本破烂不堪摇摇欲坠的车站竟也变得富丽堂皇，这究竟是怎么回事？

第4章 梦幻之镇弗尔森斯

（幻の町フォルセンス）

在车站前发现了之前在落石镇遇到的邮差，邮差表示自己经常会来这里送信，这里的人们和落石镇的人们之间似乎保持着紧密的联系。也许是还没从刚才的沉睡中完全清醒过来，阿萝玛的脸色看上去并不太好，雷顿提议为阿萝玛找个暂时歇脚的地方休息一下。将阿萝玛安顿在旅馆后，雷顿下意识地注意到了房间中的玫瑰花，若有所思。他们在特等车厢中很可能被人催了眠，而当时萨姆拿进来的玫瑰花应该就是罪魁祸首。

在镇中的大道上，雷顿撞见了同样来到这里的帕波拉奇与萨姆。从他们的对话中得知，帕波拉奇似乎在让萨姆寻找什么东西，而那样东西中隐藏着某个秘密。帕波拉奇走后，雷顿在地上发现了一本封面上有着山羊纹章的书，书被上了锁无法打开，看起来像是什么人的日记本。旁边就是古道具屋，雷顿准备立刻就前去拜访一下，一来可以问问日记本的来历，另外也可以打听一下恶魔之箱的线索。

在古道具屋中又见到了切尔米，能来到这个小镇说明这家伙还真是有点本事。切尔米表示当时凶手很有可能为了把恶魔之箱占为己有而杀害了休雷达博士，因此只要沿着恶魔之箱这条线索追踪下去也许就能找到凶手。

当雷顿询问古道具屋老板恶魔之箱的事情时，老板表示今天已经是第3个人问起相关的事情了，在雷顿和切尔米之前，还有一位女子也来这里问过同样的事情，老板还表示女子看起来有点面熟。遗憾的是，老板并不知道恶魔之箱的事情，他建议雷顿去镇北方的费尔泽（フェルーゼン）纪念馆看看，那里保管着与这座小镇相关的重要资料，也许会什么线索吧。至于雷顿捡到的那本日记本，古道具屋老板表示它还称不上古董，因此自己对此兴趣不大。老板把一把钥匙给了雷顿，用钥匙可以打开日记，日

记中记载的是一位神秘青年的往事。离开道具屋的时候，发现切尔米正在盘问卡蒂娅为何要寻找恶魔之箱，他认为卡蒂娅就是杀死博士的凶手。雷顿走上前去，帮卡蒂娅解了围。既然切尔米认为杀死博士的人抢走了恶魔之箱，那就是说恶魔之箱现在已经在凶手的手中了，这显然与卡蒂娅还在寻找恶魔之箱相矛盾。

在小镇的北边，雷顿找到了古道具屋主人提到的纪念馆，不过纪念馆的大门紧闭着，无法入内。雷顿和卢克一路摸索着来到下城区附近，不过路口的看门狗似乎不怎么友善，就算平时擅长与动物交流的卢克也没办法令它让开道，无奈之下雷顿等人只能从其他道路前进了。在小镇的西边可以发现一家非常香艳的店，帕波拉奇似乎是这里的老顾客，和这里的女主人伊丽娜（イリーナ）很相熟。询问过伊丽娜后得知，帕波拉奇最近的确在找某样东西，而且脾气越来越暴躁。当雷顿问到恶魔之箱的事情时，伊丽娜表示最近有个拿着一个漂亮的宝石箱的老人曾经在她店里出现过，雷顿因此更加确信博士来过这个小镇了。

在镇上四处打听之后，雷顿对这个叫作弗尔森斯的小镇有了一个大致的了解。这是一个曾经被人们称为黄金之镇的理想之町，镇上的领主费尔泽伯爵靠挖掘金矿成为了富豪，小镇因此获得了极大的发展，成为了贵族的聚集地。虽然如今伯爵已经死去，但据说他的遗产还留在镇外的大屋中，常常会有一些贪财的人试图前去抢夺财宝，但似乎从来没有人能够如愿过。几年前，镇上开始流传起恐怖的传闻，镇上的人们开始疯狂地向外迁徙，渐渐地，这里变得人丁冷落。

雷顿和卢克来到了镇西边的食品店，刚一进门他们就被强烈的大蒜味给呛得晕头转向，直流眼泪。店里摆满了刺鼻的大蒜，听老板说他这么做实属无奈，因为据说森林那头费尔泽家的大屋中住着不老不死的吸血鬼，他那些大蒜都是用来驱鬼的。

回到纪念馆，发现外面的铁门已经开了，但纪念馆本馆的门却还是关着。在纪念馆的庭院中，雷顿又见到了帕波拉奇和萨姆，通过他们的对话雷顿发现帕波拉奇其实也在找恶魔之箱。这个神奇的箱子中到底隐藏着什么秘密，能吸引

这么多人为之趋之若鹜呢？庭院地面上的纹章引起了雷顿的注意，那是一只山羊的图案，和之前那本日记本上的纹章一模一样。雷顿猛地想起自己好像还在其他地方见过这种纹章，对了，就是之前被切尔米抢走的那些照片中。也许是因为照片过碎不好辨认，所以雷顿才一直忽略了这一点。如果能问切尔米要到那些照片并进行核对，也许就能发现重大线索，但此时的切尔米又会在哪里呢？雷顿看看天色已晚，打算先回旅馆休息，切尔米说不定也已经回去了。

和预想的一样，切尔米果然已经先回旅馆了。当雷顿问切尔米要博士的照片时，切尔米竟然爽快地一口答应了，真是出人意料。不过事情还是没有想象的那么顺利，当切尔米伸手去掏口袋中的照片时，才发现他的上衣口袋破了个大口子，仅剩一张碎照片还在它的口袋中坚守阵地。切尔米表示自己离开下城区后就直接回酒店了，并没有在其他地方做长久逗留。雷顿打算沿着切尔米走过的路线去把那些丢失的碎照片找出来，照片中隐藏着与恶魔之箱相关的重要线索。

CHECK POINT

■在时计台の广场会见到镇上的第一名茶客ヒゲマフラー，满足他的要求之后他会请求雷顿用药草茶去帮助镇上其他有需要的人。之后就要留意各个场景中那些头上冒汗的人了，对照前文的列表，如果发现有茶客头上没有冒汗那就进出场景多刷几次。

■在写真馆中解答完谜题072后可以获得最后一个相机组装部件，接着就能将相机组装好了。以后有的场景中会在画面右上角见到相机图标，点击之后就可以照相，在将照片中的不同点找到后调查场景中的特定位置会出现隐藏谜题。

■剧情发展到找到日记本后，游戏过程中就会找到一些日记的钥匙，用它们可以打开日记本观看里面的内容。

■猜谜婆婆之馆在镇的西边。

■本章结尾时在旅馆大堂中要使总解谜数达到50个以上。

第5章 潜藏在街角的暗影

（街角にひそむ影）

巴顿悄悄告诉雷顿，切尔米的口袋其实是被下城区的那条狗给咬坏的。雷顿来到下城区入口，沙皮狗布鲁（ブル）看上去比以前更凶暴了，卢克说它可能是饿了，只要给它找些吃的说不定就能让它乖乖听话。在食品店老板处要到一些吃剩下的肉骨头，把骨头喂给布鲁它就会老老实实地让开道路。

在下城区的小胡同中，雷顿见到了卡蒂娅，她似乎也在寻找恶魔之箱，而之前古道具屋老板所说的那个女子应该就是她了。另外听下城区的人说，镇外有个在几年前就已经关闭的金矿，现在虽然有时还有人在那出入，但已经再也挖不出金子来了。在下城区找到了一些碎照片，不过并不全，因此雷顿不得不把搜查的目标扩大，镇上的每一个角落都不能轻易放过了。

和下城区入口的男子交谈之后得知，纪念馆的馆长格林克（グリンコ）似乎奉纪念馆主人的命令在镇上调查着什么事情，常常不在纪念馆，所以纪念馆的开放时间很不固定。雷顿下意识地问男子纪念馆的主人是谁，得到的答案让他大为震惊，因为纪念馆的主人竟然是摩伦特利的创始人帕波拉奇。

帕波拉奇为什么要花重金来为费尔泽家族打造纪念馆？他和费尔泽家族的关系值得探讨。

费了不少力气终于只剩下最后一张碎照片了。听车站前的男子说，他刚才好像看到有张小纸片被风吹向森林那边去了。森林，那个传说中通往闹吸血鬼的大屋的必经之路。虽然它的门一直是关着的，但听说每天的固定时间都会有马车从城里出来，所以如果能等到马车就可以进入森林。来到森林入口，发现破旧的大门果然紧闭着，而最后一张碎照片也果真在这里。雷顿此时没有时间去等什么马车，他迅速将碎照片拼完整，照片中的，是恶魔之箱的近距离写真。在箱子上，雷顿发现了那个熟悉的山羊纹章，雷顿准备拿着拼好的照片再去询问一下镇上的人们，也许会有什么新发现。正要离开的时候，一阵风吹过，吹散了雷顿手中的碎照片，照片中央羊脸部分的那一块被风吹远，怎么也找不回来了。而此时，雷顿意外地发现少了羊脸部分的图案已经看不出半点是羊的痕迹，而是像极了一只长着大眼睛的青蛙。

回到镇子西边，雷顿见到了急匆匆赶来的巴顿。巴顿表示切尔米似乎已经找到了杀害博士的凶手，他准备在旅馆大堂中召集所有犯罪嫌疑人，然后在众人面前公然撕下真凶的伪装。

CHECK POINT

■本章的重要目的就是寻找碎照片。有的碎照片会在场景中直接显示出来，只要点击就可以取得，但有的则要解开谜题或者与特定的人对话才能得到。上屏右下方会显示还没有找到的碎照片枚数，注意收集。

第6章 不死吸血鬼 安索尼

（不死のバンパイア アンソニー）

被叫到旅馆大堂的都是一些老面孔，包括帕波拉奇、萨姆和卡蒂娅等人，真凶真的在这些人之中吗？切尔米带着官腔陈述了休雷达博士被杀一案，他似乎刻意把“前戏”拖得很长，仿佛越是这样他等下揭穿凶手的真面目时就越爽快。

“休雷达博士死亡数天前，曾为了调查恶魔之箱来过这里。恐怕凶手在这个镇上看到了拿着箱子到处询问的博士后才前往了伦敦，在博士家中杀害了他并夺走了恶魔之箱。”

“哦？那凶手到底是谁？”帕波拉奇带着嘲讽的语气问道。

“也就是说，凶手以前就经常出入这个镇子，可以自由往来于伦敦与这里，能有这个条件的就只有摩伦特利特快列车的相关人员了。帕波拉奇先生，我们确认了案发当天你正在伦敦商谈的不在场证据无误。也就是说杀害博士的凶手……就只有你了，萨姆！”

听到自己的名字，萨姆差点没被吓死，他拼命想解释什么，但切尔米显然不会给他这个机会。切尔米上前将萨姆紧紧抓住，准备将其带走。对此，雷顿并没有发表什么看法，因为他目前手中并没有证明萨姆不是凶手的证据。雷顿仔细端详着手中少了一块的恶魔之箱照片，这时阿萝玛走了过来，称赞照片中的山羊纹章非常可爱。

真是言多必失啊，有的时候短短一句话就会导致无法挽回的结果。少了一块的图案看上去是一只青蛙，但阿萝玛却能看出它像山羊，答案就只有一个，阿萝玛不是第一次见到这张照片。而真正的阿萝玛不可能有机会见过这张照片，那眼前的这位“阿萝玛”又是谁呢？不错，他就是在前作中假扮了切尔米警官的唐·保罗（ドン·ポール），这次他又故伎重施，但最终还是被雷顿拆穿了身分。

唐·保罗表示从博士那里带走恶魔之箱的人正是自己，据称他去博士家中时博士正倒在地板上呼呼大睡，所以才给了自己抢走恶魔之箱的机会。唐·保罗想利用雷顿等人寻找恶魔之箱的秘密自己坐收渔翁之利，他在落石镇就神不知鬼不觉地和阿萝玛调了包，真正的阿萝玛现在正在落石镇的牛屋中呢。切尔米想要上前拿下这个伪装过自己的家伙，却被唐·保罗撞飞，这次又被这家伙给逃走了。

从唐·保罗的话来看，博士在他抢走恶魔之箱之前就已经倒下了的，也就是说他应该不是杀害博士的凶手。这么一来就奇怪了，既然杀害博士的不是抢走恶魔之箱的人，那博士是怎么死的呢？难道真是恶魔之箱的诅咒？

此时雷顿突然发现旅馆的角落中有一只装饰得非常华丽的箱子，唐·保罗刚才走得太急，没来得及带走它。

“这就是恶魔之箱，里面有遗产的秘密。雷顿，快把那箱子给我。”帕波拉奇见到箱子，变得激动起来，“我有费尔泽家的血统，我是领主的儿子，应该有获得箱子的权利。”

“你说什么？帕波拉奇先生，你并没有持有那箱子的权利。”旅馆的主人走上前来，“这个镇已经有了新的领主，如果箱子真有什么继承权的话，那也应该归现在的领主。而且你当初不是自己离开这座小镇的吗？事到如今你凭什么还来主张自己的权利。”

帕波拉奇无言以对，只好灰溜溜地离去，临走的时候还不忘“祝福”在场的所有人受到箱子的诅咒。卡蒂娅请求雷顿能把恶魔之箱交给她，她必须把这个箱子交给某人，这样箱子的诅咒就一定会解开。不过当雷顿想要追问下去时，卡蒂娅却没有继续说下去。此时门外进来一名男子，他说有人被带到费尔泽的大屋去了。听到这里，卡蒂娅似乎发觉了什么，头也不回地朝门外跑去。

卡蒂娅到底是怎么了？不得而知。不过可以肯定的是恶魔之箱中

隐藏着超乎想象的秘密，而解开恶魔之箱秘密的方法，就在眼前。雷顿和卢克准备尝试着打开眼前的这只箱子，虽然他们可能将面临死亡的诅咒。为了不牵累他人，雷顿将箱子带到了里面的房间中，小心翼翼地打开了盖子。

箱子被打开了，卢克害怕地用手捂住眼睛，生怕里面钻出什么可怕的怪物来。不过箱子是空的，里面什么也没有，而雷顿等人也相安无事。和雷顿预想的一样，恶魔之箱的诅咒不过是个谎言。

在旅馆门口见到了萨姆，他对雷顿帮助自己洗脱罪名非常感激。萨姆透露，帕波拉奇在年轻的时候曾经跟父亲费尔泽伯爵发生过争端，后来一气之下离家出走了。他似乎还有个哥哥仍留在大屋中，不过听说大屋中经常有吸血鬼出没，因此很难确定他的哥哥是否还在人间。萨姆建议雷顿去费尔泽纪念馆一趟，那里应该可以得到一些有用的情报。

来到纪念馆，这回馆长格林克终于在了，雷顿等人进入纪念馆内部，并从格林克处获得了馆内调查权。纪念馆中保存着费尔泽家以及弗尔森斯镇的历史资料，馆中可以看到费尔泽伯爵的铜像，据说这是帕波拉奇专门叫人打造的。既然他已经和父亲闹翻了，为什么还会为自己的父亲建立铜像呢？

在纪念馆2楼，雷顿发现了一张费尔泽家的合影。照片最左边的是费尔泽伯爵，中央的矮小男子是小儿子弗雷德里克（フレデリック）、也就是改名前的帕波拉奇，而画面右边的英俊男子则是费尔泽家的长子安索尼（アンソニー）。听馆长说，50多年前帕波拉奇离家出走时带走了一部分家产，因此才能发家成为大富豪，回镇上盖纪念馆是最近的事情。帕波拉奇和哥哥安索尼的关系非常好，但兄弟俩和父亲之间似乎有着一条无法逾越的鸿沟，这一切都源于金矿的开采，从那以后，一切都变了。格林克表示，他在受帕波拉奇的委托调查费尔泽家与小镇的事情时，无意间发现了一个惊人的秘密，说不定恶魔之箱传闻的真相也会与其有关。格林克提议雷顿去一趟镇外的坑道，那里应该还留着当年的记录书，只要读了记录书，就会知道这个镇上以前到底发生过什么。

在坑道的深处，雷顿找到了一个被复杂的锁锁住的保险箱，记录书就被保管在里面。根据记录书

的记载，费尔泽家在挖掘金矿时发现了一种来历不明的矿物，虽然人们都认为这不是什么好兆头，但伯爵却还是执著地挖着。因为这种矿物，镇上开始蔓延一种原因不明的怪病，人们纷纷倒下，这座小镇也因此结束了原来黄金之镇的辉煌历史，成为了被诅咒之地。

回到镇上时，照相馆的老板走上了前来。他表示自己其实一直奉命在暗中监视雷顿的行动。他表示镇上的人们已经不想再继续欺骗雷顿了，这个小镇有个应该受到诅咒的可怕过去。如今，他们想要解开诅咒，从漫长的梦中醒来。照相馆老板让雷顿去费尔泽的大屋见安索尼大人，用自己的眼睛去确认真相。

在森林的入口等到了马车，雷顿等人终于来到了深处的费尔泽家大屋前。与其说是大屋，这里看上去更像是一座巨大的城堡，城堡的周围有着巨大的齿轮和机械，应该都是当年挖掘金矿留下的，尖耸的屋顶让这座城堡看上去格外冰冷阴森。雷顿正准备敲门，却发现邮差慌张地从里面跑了出来，邮差失魂落魄地告诉雷顿城里有吸血鬼，他拼死才从里面逃了出来。吸血鬼真的存在吗？离知道答案已经不远了。

CHECK POINT

■在西のY字路与ライラ对话会出现谜题109，解开之后得到可以得到最后一种药草茶材料“くろやきドラゴン”，这样就能够把所有的药草茶都调配出来了。

■在纪念馆1阶时记得调查中央的展示柜和铜像，在2阶要调查费尔泽一家的合影。

第7章 再会的终点站

（再会の終着駅）

长着尖鼻子的男子克罗伊（クロイ）将雷顿和卢克领进大屋，大屋的主人安索尼非常和善地接待了两人，并为他们准备了丰盛的晚餐。当雷顿问到恶魔之箱的事情时，安索尼称它以前的确是费尔泽家的，不过因为箱子的装饰很没品位，所以很多年前他就把箱子丢了。安索尼对自己没能帮上忙表示歉意，他让雷顿和卢克今晚留宿在大屋内，并拍手示意仆人克罗伊为两人准备房间。

来到房间关上门，雷顿谈起了自己的想法。安索尼的长相和纪念馆中50年前的照片相比丝毫没有变老，这不禁让他想起了不老不死吸血鬼的传闻。安索尼也好，费尔泽大屋也好，其中肯定隐藏着惊人的秘密。房间的右边挂着一幅画，画上描绘的是安索尼和一位女子在舞会上翩翩起舞的情景，奇怪的是，画中的女子长得和卡蒂娅非常相像。房间中央还有一张小镇的画，绘画的日期是在50年前，但奇怪的是小镇的样子和现在几乎没有任何区别。雷顿似乎察觉到了什么，但没有说出口。

夜里，雷顿和卢克被带进了画中的世界，画中翩翩起舞的人们竟然都活了起来。雷顿仔细观察了安索尼的舞伴，发现她长得还是和卡蒂娅有些区别的。看到突然闯入舞池的雷顿和卢克，那位长相神似卡蒂娅的女子受到惊吓停下了舞步。安索尼笑着让女子不要害怕，闯入舞池的雷顿和卢克是他们今晚的美餐，血新鲜的很。安索尼一声令下，舞池中的人们纷纷露出了狰狞的面孔，雷顿脑海中顿时浮现出三个字——吸血鬼。

当雷顿和卢克再度恢复知觉时，已经被安索尼捆绑在了一个陌生的小房间中。安索尼承认了自己吸血鬼的身分，并表示自己即将去准备仪式，马上将雷顿和卢克做成盘中美餐。安索尼离开后，雷顿发现捆绑着自己的绳索很容易就能解开，他轻松挣脱了束缚，和卢克一起离开了小房间。从绳索的捆绑方法来看，安索尼似乎故意想让雷顿和卢克逃走，联想起弗尔森斯镇上的人曾经说过来到大屋的人虽饱受惊吓但最后却都能活着出来的事情，雷顿似乎有了什么新的发现。

在地下机械室，雷顿和卢克发现了巨大的锅炉，它们是以前为挖掘金矿的机械提供动力的源泉。由于过度开采，大屋的地下已经被掏空，形成了一个巨大的黑洞。一阵阵阴冷的风伴随着刺鼻的臭气从洞中吹出，给人以难以名状的压抑感。沿着道路一

直前进，雷顿和卢克回到了大屋的餐厅，奇怪的是，仆人克罗伊看到他们之后竟没有阻止他们逃走。

在大屋中调查了一番后，雷顿在大厅中见到了卡蒂娅。卡蒂娅表示安索尼根本就不是什么吸血鬼，她让雷顿赶紧离开这里，并拉着他往屋外走。也许是脚步声暴露了他们的行踪，安索尼突然出现在他们面前，挡住了他们的去路，不过当安索尼瞥见卡蒂娅的时候，突然神情大变。

“索、索菲亚，回到我身边吧，你知道我等这一天等了多久吗？”安索尼对卡蒂娅张开了双手，并以卡蒂娅已经死去的外婆的名字来称呼她。

卡蒂娅害怕地摇了摇头，躲在了雷顿身后。安索尼认为雷顿的出现阻碍了他与“索菲亚”的团聚，拿起手中的细剑往雷顿刺去，雷顿轻松闪避。也许是觉得光自己拿武器有些胜之不武，安索尼让雷顿从房间中找一把剑与他决斗。雷顿用自己的智慧从玩具剑堆中找到了真正的剑，举剑迎上前去。来去几个回合后，雷顿依然面不改色，但安索尼却明显有些体力透支。

“外公，住手吧，再继续下去的话，你的身体会支撑不住的。”卡蒂娅大喊道，她对安索尼的称呼让人吃惊不已，“你还不知道吗？那我就全部告诉你吧，你和这个小镇的秘密，外公。”

“别说傻话了，我这么年轻，怎么会是你的外公。”

“外公，你所看到的世界并不是它的真实面貌，你的年轻，不过是你创造出来的幻想，而实际上……”

“这个小镇靠你父亲挖掘出来的金矿得到了飞跃发展，但这个金矿有个恐怖的秘密。金矿深处的地底会散发出一种让人产生幻觉的臭气，臭气会产生暗示作用，这座小镇因为臭气产生的幻觉，才被人们称为被诅咒之镇。现在我们所看到的一切，都被幻觉涂上了另外的色彩。”雷顿按耐不住了，替卡蒂娅说完了后面的话。自从来到这个小镇之后，雷顿就一直感觉非常纳闷，为什么小镇的姿态与50年前的画没有丝毫区别，这都是因为受到了臭气的暗示作用。在刚进车站时，走廊两边照片中镇上美好的姿态被植入了他们的头脑中，因此他们看到的小镇才会如此流光溢彩。

卡蒂娅表示，她的外婆索菲亚自始至终都深爱着安索尼，当年之所以离开这里，是因为已经发现了小镇的可怕秘密。当时，索菲亚的身体里已经有了安索尼的骨肉，也就是卡蒂娅的母亲。索菲亚知道安索尼与父亲之间有某种约定无法离开小镇，为了不伤害到孩子幼小的生命，她只好选择了离开。当卡蒂娅将索菲亚的死讯告诉安索尼时，安索尼开始发狂，用剑在屋子中猛砍乱挥，古旧的大屋经不起猛烈的冲击，摇摇欲坠。卡蒂娅走到安索尼身边，伸手拉着他一起逃出大屋。

费尔泽的大屋在巨响中塌陷，残垣断壁盖住了地底的大洞。由于大洞被封，由矿物散发出的臭气也不再从地底升起，人们的暗示作用也在此时解除。小镇以真实的姿态展现在了众人面前，与短短几分钟前的华丽大相径庭。安索尼也变回了自己应有的面貌，他看上去是那样老态龙钟弱不禁风。

雷顿打算把恶魔之箱还给安索尼，他表示箱子中混入了微量的矿物，因此打开它的人才会受到死亡暗示并产生幻觉，因为这种幻觉而采取自行了断的人不在少数，休雷达博士就是其中之一。安索尼也表示这不是一个普通的箱子，箱子里面藏着当年他给索菲亚的信，他曾拜托旅人将它带给索菲亚，但贪财的人们却因为箱子本身的价值而蒙蔽了心扉，互相抢夺着箱子。

安索尼说虽然现在箱子是空的，但其实它还有一个打开方法。“你我相逢之时，太阳就会升起吧。起风的时候，你会知道我心中的所想吧。”这句浪漫温馨的情诗就是打开箱子的提示。这个谜题并没有难倒雷顿，雷顿从另一面打开了箱子，箱子里的确有一封信，不过并不是安索尼写给索菲亚的，而是索菲亚写给安索尼的。也就是说，这个箱子曾经到过索菲亚手上。在信上，索菲亚告诉了安索尼自己当时离开弗尔森斯的原因，并表达了自己对安索尼忠贞不渝的爱。满脸皱纹的安索尼读完信后老泪纵横，与卡蒂娅紧紧抱在一起。

恶魔之箱的秘密被解开了，而雷顿和卢克的旅途也即将画上句号。这就是围绕着恶魔之箱展开的故事，其实恶魔之箱并不是什么受到诅咒的箱子，它穿越了时空的界限，传递着安索尼与索菲亚之间的爱意，也许应该把它称为幸福的箱子才对呢。

CHECK POINT

■总解谜数要在80个以上时克罗伊才会把雷顿带进费尔泽大屋。

■逃出小房间后，一开始画面左上的隐し部屋无法进入，要先去画面左下的地下机械室打开锅炉才可以进入。

■通关一遍后雷顿的挑战书中会增加“永远の愛を語りつぐ者の部屋”。看完制作人员名单后不要急着关机，此时会生成一个通关存档，并且有休雷达博士奇迹般复活的剧情。

全谜题一览

编号	名称	智力点数	出现地点	内容
001	博士の家はドコ?	10	研究室前ろうか	完成地图拼图。
002	博士の部屋	15	アパート入り口	博士的信上写道：在附近房间传出的歌声中醒来，一边看着窗边飘舞的旗子与从伦敦街道上升起的朝阳，一边喝着红茶的感觉真是太棒了。根据信上的提示找出博士看日出的窗口。
003	鍵のナゾ	20	部屋入り口	找出与钥匙孔匹配的钥匙。
004	密室のナゾ	30	シュレーダーの部屋	找出可疑的地方证明这不是密室。
005	ルークのカバン	30	レイトンたちの个室	将物品没有重叠地放到皮箱内。
006	パンケーキのナゾ	15	6両目通路	将左边盘子中的蛋糕全部移动到右边的盘子中。每次只能移动一个蛋糕，并且比盘中已有的蛋糕更大的不能继续放上盘子。可以使用中间的盘子，蛋糕不管移动多少次都可以。
007	席选びのナゾ	20	5両目食堂车	有4张供4人坐的桌子，像例图那样排列，餐车中坐16个人。每个客人对面或旁边最少要有一个异性。如果男性较少，那男性最少需要几人才能满足上面的坐法?隔着通道相邻的也算旁边。
008	メニュー选びのナゾ	25	5両目食堂车	打包需要收取20%的服务费。雷顿和卢克每人需要一份饮品，主餐每人需要一份以上，相同的食物不能够点两份，请问如何组合菜单才能够让合计的费用正好达到60英镑。卢克还未成年，不能喝酒。
009	かざりグラスのナゾ	10	5両目食堂车	年轻的酒保奉老板之命将玻璃杯叠起来展示，酒保将自己的想法画了几张草图给老板看，老板在看到其中一个方案的时候生气地说："这怎么可能做到。"请问让老板生气的方案是哪一个?
010	不思议な绘	15	5両目食堂车	有一张由很多曲线构成的图，曲线相交构成了很多区域，如果要使相邻的区域颜色不同，请问最少需要几种颜色。
011	流れる景色のナゾ	20	展望デッキ	从列车的窗户看外面的景色，通常它们的移动速度按照快慢来排为近景最快，中景第二，远景最慢。但例图中有个地点在某段时间内近景和远景移动的快慢程度刚好相反，中景则基本不动。请问是哪个点。
012	车窗の空のナゾ	30	7両目通路	有个男子在速写，如果总体是10，他的画中蓝天和白云面积所占的比重是多少?
013	お皿の底に	15	キッチン	碟子底部的图案由两个正三角形和一个圆构成，请问外侧的正三角形大小是内侧的几倍。
014	赤い帽子のナゾ	25	キッチン	幼儿园老师让10个孩子闭上眼睛并给每人戴上帽子，之后她让孩子们睁开眼睛看其他人的帽子，能发现4顶以上红帽子的孩子可以得到红色气球，否则得到蓝色气球。请问这10个孩子中有多少人可以得到红色气球?
015	隠された正体	30	3両目通路	将L形板块拼成图案，使中央成为十字形。
016	花瓶のナゾ	15	ローズ夫人の部屋	选出与左端的花瓶图相同的画，画的左右颠倒，颜色也是相反的。
017	アリの通り道	25	レイトンたちの个室	找出蚂蚁在地图上可以走过的最远的距离，相同的道路不能走两遍。
018	靴の迷路	20	3両目通路	有一个鞋子迷宫，请从从左下的起点前往右上的终点。可以纵横方向移动，但必须左脚和右脚交替前进。墙壁无法通过。
019	乗客のナゾ	20	3両目通路	有辆搭载着乘客的列车，首次停站时乘客全体的1/6下了车，之后几次分别按照乘客全体的1/5、1/4、1/3和1/2下车，终点站时所有乘客都下了车。如果列车停站时没有乘客上车，请问列车最初有多少名乘客?说出可能的最少人数。
020	靴屋の损害	25	4両目通路	有个客人在鞋店选了一双30英镑的鞋子，给了老板50英镑的纸币。老板没零钱找，在隔壁的店里换了零钱后将钱找给了客人。没过多久，隔壁的店主过来说刚才的纸币是假钞，鞋店店主道歉后还给隔壁的店主50英镑。鞋子被客人带走了，请问鞋店主人一共损失了多少英镑。
021	传言ゲームのナゾ	20	4両目个室	几个人在一起玩传话游戏，传话者要把话传给7个人。传话给1人需要1分钟，每次只能把话传给1人。如果要把话传给所有人，最少要花多少分钟。
022	ゴミの片付け	45	展望デッキ	移动板块，将垃圾放入垃圾箱中。
023	毒药の决斗	15	4両目个室	有一个奇怪的决斗。男子1和2将自己的水壶放在桌上，之后裁判又将投有毒药的水壶A或B放在桌上。一共有3只水壶，每个回合都要往旁边的水壶倾倒一次以转移毒药，方向不限。第55回时水壶中有毒的一方就要喝下毒药。如果你是裁判并想做手脚让男子1赢，那应该将毒药放在A和B哪个水壶中?
024	纸の折り目	10	3両目通路	将一张细长的纸条对折，第一次一边比另一边长了1厘米，重新折叠后另一边又长出了1厘米。现在纸的中间有两道折痕，请问这两道折痕间隔是多少毫米。
025	生存竞争	20	展望デッキ	动物园经营不振，动物们的食物没了保障。饿了肚子的动物们商量之后打算在深夜逃出动物园，找出可以从动物园逃走的全部动物。
026	列车の入れ替え	25	故障した列车	替换绿色和红色的列车，每次只能动一节车厢，列车的排列要按照编号要求。
027	驿での别れ	20	驿プラットホーム	车站可以说是离别的舞台，图中画的是一对惜别的男女，不过图中有个地方画得不妥，请把它找出来。
028	おかしな车轮	20	役场への上り坂	找出与例示三角形性质相同的车轮。
029	当たり矢	20	役场への上り坂	3支箭中有一支射中了点心袋，请问是哪支。
030	纪念碑の秘密	30	町役场前	石碑上雕刻着50年前人们来到这个小镇的日期以及代表人们当天喝下红酒的"RED"字样。石碑上的酒杯部分会有水溢出。其实纪念日后一天人们的样子也被记录在了石碑上，请用3个英文字母表示出来。
031	りんごの分け前	20	杂货屋	强尼对托马斯说："我的苹果分你一个，这样我俩的苹果就一样多了。"托马斯说："不，你经常给我参考家庭作业的答案，作为感谢我分两个我的苹果给你，这样你的苹果数就是我的3倍了。"请问强尼和托马斯分别有几个苹果。
032	花屋の手传い	20	木立ち	送给客人的花要像例图一样用纸卷起来，哪种卷法比较好?
033	池の网	20	町外れ	为了捕鱼而在池边撒网，水池的下部比上部要大，因此撒下去的网有部分会看不见。请问用网可以抓到几条从地面上能看见的鱼。
034	町外れの木	20	木立ち	城外的路边有A～E共5棵树，哪两棵树之间距离最远?
035	どこの家?	30	麦田	红、蓝、黄、绿4个屋子分别在ABCD的某处。红和蓝相比的话，红离树近一些；黄与绿相比的话，黄离池子近一些；绿和蓝相比的话，绿离电线杆近一些；D是蓝、黄、绿的其中一个。找出ABCD对应屋子的颜色。
036	穴に落ちた小鸟	35	木立ち	有只小鸟掉进了地洞里，地洞很深而且曲折，用手无法够到小鸟，地面坚硬无法用手去挖开洞穴。用公园中很容易就能找到的某样东西来救出小鸟，请用两个平假名来解答。

全谜题一览

编号	名称	智力点数	出现地点	内容
037	ゴルフ名人	25	麦田	有个天才高尔夫手推杆时可以准确地打出3米、5米、7米、11米的距离，但除此以外的距离他却几乎都没法打。上了果岭的球离球洞还有20米，请问这位高尔夫手最少要打多少杆才能让球进洞。
038	马の散步	35	牧场入り口	有4匹跑速不同的马，从A地点移动到B地点分别需要1小时、2小时、4小时和6小时。现在要将所有马从A移动到B，但每次只能带两匹马移动，如果从B回到A也一定得坐一匹马。为了照顾跑速最慢的马，最少需要多少小时？
039	着替えてみたら……	30	牛の品评会	A、B、C分别穿着红色、蓝色和白色的衬衣及裤子。遮住他们的眼睛胡乱更换他们的衣服，让他们重新睁开眼睛后3人各自说出了感想。A："3人上下的颜色都乱了。"B："只有C没有穿自己的衣物。"C："让我穿红裤子好丢人啊。"移动他们的衣物，使移动后的情景满足他们说出的感想。
040	箱の模样	30	露天の并ぶ大通り	例图中的两个立方体是同一个立方体从两个不同的方向观察后的结果，利用给出的符号来完成立方体的展开图，要考虑到图案的方向。
041	等分割の图形	25	露天の并ぶ大通り	有4个切成两块相同形状的立方体，一般来说切割下来的两块可以拼回原来的立方体，但其中有一组不行，请问是哪组。
042	板の切り分け1	25	牧场への道	有一块形状奇怪的板，将其切成两部分，使切下来的两部分能够拼成一块正方形。切下的部分不能翻转，请问该怎么切。
043	板の切り分け2	30	牧场への道	有一块形状奇怪的板，将其切成两部分，使切下来的两部分能够拼成例图中要求的长方形。切下的部分不能翻转，请问该怎么切。
044	からんだロープ	25	牧场入り口	放在地上的红绳和3个绳圈搅在一起，如果拉红绳的两头，中央就会成一个结，被卷入结中的绳圈一共有几个？那些看起来像是被卷在里面但一拉就掉的不算被卷在里面。
045	荷物置き场	30	牧场入り口	将深处的行礼搬出来。
046	箱に收めよう	20	役场への上り坂	有一个箱子，箱子长里可以容纳两个立方体，宽里可容纳3个立方体，高里可容纳2个立方体。箱子中的红色方块是原来就放在里面的。将A～D中的其中3块放入箱子中，刚好可以使箱子装满。请问A～D中哪块用不到。
047	町长选举	25	町役场前	小镇上有40人有权投票，镇长候选人是3个相互交恶的人并都是镇上的居民。得票数最多的候选人可以当选为镇长。如果有权投票的人每人只能投一票，并且没有弃权票和无效票，那么开票结果要是多少票才可以保证当选为镇长。
048	当主はどこに？	25	牛の品评会	安德森下巴上长着胡子，头上戴着帽子，是个手拄拐杖、戴着领结的绅士。他没戴眼镜。在人群中把他找出来。
049	自慢屋の王样	20	露天の并ぶ大通り	有个喜欢炫耀的国王，每次有新商品出来以后他都禁止自己的国民比他先买，自己却买下来到处炫耀一个月，在炫耀腻了之后他才同意国民购买该产品。不过有种商品发售后，国王自己买过之后马上就对所有人说"快买，快买！"请问这是哪样商品。
050	うそつき牛	30	牛の品评会	有5头牛，其中有两头是只讲真话的"实话种"，另外3头是只说谎话的"骗人种"。从下面5头牛的对话中判断说谎的牛并在牛上打X。A："D是骗人种。"B："C不是实话种。"C："A不是骗人种。"D："E是骗人种。"E："B不是实话种。"
051	ネコのナゾ	20	杂货屋	选出与左端的猫图相同的画，画的左右颠倒，颜色也是相反的。
052	帽子日和	30	木立ち	有个奇怪的男子很喜欢帽子，他给自己定了戴帽子的规定：晴天戴帽子，下雨天不戴，阴天一般不戴但如果第二天仍是阴天那第二天就戴。例图中是他上周戴帽子的情况，请将天气板块镶嵌到图上完成天气图。
053	男だけを	30	町役场前	一群男女围成一圈，从里面选出一个人，从该人开始数到第6个人将其去掉，然后从被去掉人的下一个开始继续数到6，数到的人同样去掉，如此反复。如果要先将女性全部去掉只剩下6个男性，应该从哪个人开始数？从哪个方向开始数不确定。
054	旗の涂りわけ	25	麦田	将一面纯白的旗从中间分割成3等份开始涂色，颜料有ABC3种，请问有几种涂色方案。相邻的部分颜色不能相同，但只要不相邻就可以同时使用相同的颜色。
055	サムの首饰り	30	驿站プラットフォーム	有8条分别由7个环组成的锁链，现在要将这8条锁链串在一起形成一条项链。开闭1个环需要花费2英镑，如果像例图中那样串联的话需要16英镑才能完成项链，但实际上有比这个更便宜的办法，请问这种办法需要多少英镑。
056	扉の暗号	40	3两目通路	门上挂着如下注意书："只有受欢迎的人才能通过此门。"门牌上数字为3333007，看起来它们的排列似乎是关键，请问应该怎样排列呢？
057	バラの香り	30	特等室	玫瑰花香气宜人，试着将香味飘到全体乘客处。将玫瑰花配置在格子中，香气会扩散两格，但香气不能穿过墙壁。另外，香气如果重叠的话会太强烈，所以注意不要重叠配置。
058	トンネルの中	35	特等室	在漆黑的隧道中，按照编号要求调换两辆列车的车厢，使红色的列车在上方，绿色的列车在下方，不过两辆列车的2号车厢不用换。
059	切符のナゾ	40	特等室	博士遗留下来的摩伦特利特快列车的车票上看起来没有写目的地，但实际上上面明确写着目的地的名字"フォルセンス"（FOLSENSE）。关键是票上被剪掉部分的数字，这个数字是几？
060	广场の谜	25	驿前	例图的圆形广场中央有座石像，在除石像位置以外的地方拉一条线，使分割成的两部分具有相同的形状。例图中的拉线方法要用两条线，无法满足条件。
061	ホテルはどれ	30	ホテル前	车站前有4座建筑，里面哪座才是旅馆？
062	バラの香り再び	40	ホテル客室	同谜题057。
063	数合わせ	25	古道具店	将数字1～6按以下条件排列：下段3个数的合计比上段3个数的合计大1；右列上下合计为5；5在4的左边；1在左列。
064	ツボの石	20	古道具店	罐子中有大小和形状一样的石头101块，其中黑色50块，白色51块。闭上眼睛从罐子中取出石头，如果取出的黑色块数和白色一样的话，那就可以得到与取出的石头相同数量的金币。请问取几块最划算？
065	ナゾの古文书	25	古道具店	羊皮纸上有两行诗一般的古文，为"てむかううまと かけてきたところ／むかうところてきなし"，它们是战争时期使用的暗号。请用几个平假名说出暗号内容。
066	ダイアルの键	30	废坑入り口	有一个用带有数字的红色和蓝色轮盘锁起来的箱子。蓝色的轮盘不能转动，但如果红色轮盘转动的话蓝色轮盘也会转动相同距离。如果蓝色轮盘按照3641的顺序可以打开箱子，那红色轮盘应该怎么转？

游侠杂志&3DM.SMW

全谜题一览

编号	名称	智力点数	出现地点	内容
067	车掌の出勤日	40	ホテル前	假设某天休息，如果前一天不是休息日，那第二天休息；如果前一天休息，那么第二天上班。另外，假设某天上班，如果前天不上班的话那第二天也上班；如果前天上班，那第二天休息。一年有365天，请问这个公司的工作日是多少天？不用考虑节假日问题。
068	帽子のマナー	25	东通り	不在帽子存放处放一顶帽子就不能进餐厅。改变存放处已有的帽子方向，使它看上去像又放了一顶帽子。
069	三つ折のメニュー	25	东通り	有份折叠菜单正反面都有字，菜单折成了3部分，也就是说着菜单正反一共有6页内容。不过现在手头的复印机每次只能复印这份菜单的2页大小，要复印出完整的菜单至少要几次？
070	宝石の首饰り	30	あやしいお店	将宝石首饰分为3段，使这3段的价值相等，该从哪里分？
071	彼女は何岁？	30	あやしいお店	男的对女的说："现在我20岁，正好是我和现在的你一样大的时候你当时年龄的两倍。"请问女的几岁？
072	摄影の顺番	35	写真馆	照相馆的墙壁上挂着4张照片，它们的构图完全一样，并且都摄于同一时间带。但是它们的拍摄时期是不同的，将它们拍摄的先后顺序找出来。
073	空き缶のバランス	30	时计台の广场	一些空罐子吊在树枝上，两边保持平衡。但其中有一个罐子中是装有水的，请问是哪一只。
074	臭いの元	30	食料品店	大蒜放在复杂的容器中，容器共有3个口，大蒜散发出来的味道非常刺鼻。现在要用两个塞子使人闻不到大蒜味，请问塞子应该塞在哪里。
075	お果子の箱	25	西通り	有3个箱子，每个箱子里都装着两个糖果糕点，其中一个箱子里有两块曲奇，一个箱子里有一块曲奇和一粒糖果，另一个箱子里是两粒糖果。蒙上眼睛从其中一个箱子里取食品，取出来的是曲奇，请问箱子里剩下的是曲奇的可能性是糖果的几倍。
076	塔のナゾ	20	见张り台	找出图中看不见塔的地方。
077	不思议な机械	30	废坑の机械部屋	填入适当图形使两边保持平衡。
078	扉の迷路	25	废坑のT字路	图中的门只能向一个方向打开，这样一来从入口进入走遍所有房间后从出口出去是无法实现的，但如果有一扇门能够从反方向开的话就可以办到，将这扇门找出来。
079	齿车スイッチ	20	废坑の机械部屋	开门的按键在机械中所以不能直接按，机械上方的开关扳向A或B的话最下方的齿轮就会转动并进行按键。如果要使齿轮向OPEN一方转动，需要将开关扳向A还是B？
080	エレベーターのナゾ	40	废坑の升降机	交换红球和蓝球的位置，使机械能够通电。
081	古びた金库	50	废坑の金属部屋	找出4位的正确数列，可以使用0～5这些数字中的4个，但每个只能使用一次。上方4个数列旁的灯是提示，亮的灯的总数表示与正确的数列相匹配的数字。其中红灯代表连位置也匹配的数字，而白灯则是位置不同的数字。
082	出口はどこだ？	30	废坑の金属部屋	找出代表出口的开关。
083	パンケーキのナゾ2	30	路地入り口	同谜题006。
084	パンケーキのナゾ3	40	路地入り口	同谜题006。
085	4番目の图形	30	西通り	阴影部分的图形是ABC中的哪一个？
086	不思议な图形	35	路地奥の部屋	根据提示，在空格1中画出图形。
087	トランプ并べ	40	分かれ道	填入扑克图案，使横竖斜的图案都不相同。
088	カエルの道	30	地下机械室	S处有只青蛙，它第一次能跳1格、第二次能跳2格、第三次能跳3格，第四次开始如此反复。青蛙可以往回跳，但在空中无法改变跳跃方向。如果要让青蛙正好停在G处，请问最少需要跳几次？
089	花坛の面积	40	时计台の广场	4个半径10米的圆相接形成一个花坛，4个圆的圆心相连可以形成一个正方形。求图中红色部分的面积是多少平方米。圆边缘的面积可以忽略不计。
090	喷水のナゾ	20	喷水	有个喷水池可以为来访的人庆祝生日。如果是5岁，那么按照ABCDE的顺序喷水；如果是15岁，那么中央先喷一次水后ABCDE再喷水；如果是30岁，那么中央喷3回。在所有喷水口中有一个没用，把它找出来。
091	遗产相续	30	ホテル前	地主死后其遗产将由4个儿子继承，遗书上要求4人每人都分到一份房屋、果园、池塘和空地，并且土地的面积要一样大。在图中按遗书要求画出分割线。
092	土地の分割	40	ホテルホール	遗产分配时可以从含有众多矿山的土地中分到一部分。如果铜矿山的价值是1，那银矿山价值就是其3倍、金矿山是其5倍。可以分到的区域有5块，但区域必须相连，注意斜向的相邻不算相连。从图中找出最值钱的分配方案。
093	わたしはいくつ？	30	大通り	爸爸和妈妈的年龄差和我的年龄相同，姐姐的年纪是我的2倍、是妈妈的1/3。如果我要和现在的姐姐一样大要再过5年。请问我现在几岁。
094	谜の立方体	40	纪念馆1阶	有8个相同的立方体如图叠在一起，如果P到A的距离为1的话，那P到B的距离为2。请问P到哪个点的距离为3？测的是直线距离。
095	本の箱	30	纪念馆2阶	有一个长宽高均为30厘米的盒子，最多可以将几本长宽为20厘米，厚为10厘米的书放进去？
096	火の玉のナゾ	30	写真馆	有张照片拍下了一些可怕的火球，火球中隐藏着关于怪物存在的信息。照片的主人这样说道"快看，它出来了。"（さあ。ごらん。でてきたみたいだ。）请将信息找出来，它由两个片假名组成。
097	星空のナゾ	40	迷いの森2	移动方块，让每行和每列都有3颗星星。
098	ビンとカン	25	食料品店	瓶子和罐子相邻地交错摆放着，请将它们瓶归瓶罐归罐地摆放在一起。
099	ビンとカンふたたび	30	食料品店	同谜题098。
100	危ない桥	30	龙の桥	由于害怕，卢克每次只能走1步或3步，让卢克在不踏空的情况下过桥。注意左右脚必须交替前进，不能后退。
101	バニッシュ！1	30	时计台の广场	如果珠子相邻处还有别的珠子，并且后者的前方是空位，那么珠子就可以飞过去，而后面那颗珠子就会消去。试着将画面中的珠子消成一颗。
102	バニッシュ！2	35	ダウンタウン入り口	同谜题101。
103	バニッシュ！3	40	驿前	同谜题101。
104	バニッシュ！4	45	西通り	同谜题101。
105	バニッシュ！5	60	分かれ道	同谜题101。
106	旅するナイト1	40	フェルーゼン纪念馆	国际象棋游戏，让马走遍所有格子。
107	旅するナイト2	50	フェルーゼン纪念馆	同谜题106。
108	旅するナイト3	70	フェルーゼン纪念馆	同谜题106。

游侠网&3DM

全谜题一览

编号	名称	智力点数	出现地点	内容
109	犬の散步	50	西のＹ字路	带着狗的女儿比父亲早10秒钟出门散步。在父亲出发的同时，狗朝父亲的方向跑去，当跑到父亲身边时马上又返回女儿处，在到达女儿处后又返回父亲处，如此在妇女之间反复。如果狗每秒行走速度为5米、父亲为2米，女儿为1米，那父亲追到女儿时狗跑了多少米？
110	警部の通り道	35	ホテルホール	根据切尔米警官的记忆，找出他行走过的路线。切尔米的证词如下：在有咖啡馆的十字路口或者T字路口转弯过一次，也经过了帽子店，花店前也经过了一次。没有绕远路和往回走。
111	何回曲がる？	50	ホテルホール	警官让部下在地图内调查并报告拐了几次弯，左右都可以拐，但不能走U字型。离开警察署后不久，有几名部下回来了，找出他们中说谎的懒鬼。
112	ライトをつけよう	40	纪念馆前广场	例图中要连接AB使灯发光需要虚线部分拉线。现在有ABC3个接点，连接AB、AC、BC都可以使灯发光，请问要如何拉线才能用最少的线使灯发亮？
113	サイコロの顶上	30	ダウンタウン入り口	两个骰子相接面的数字之和为5，将3个骰子叠在一起，如果最下方骰子表面的数字为1，那最上方骰子上表面的数字是几？3个骰子完全一样，并且上表面和底面的数字之和为7。
114	公平な分割	40	ホテル客室	ABC三家共用一个庭院，三家主人曾约定三家以同样的劳动量来铺草坪。不过后来C受了伤，最后A独自铺了5天，B独自铺了4天才把草坪铺完。C给了两人9枚金币作为劳务费，让两人按照自己的劳动量来分配，请问A和B分别应该得到几枚金币？
115	2枚のカード	40	ホテルホール	有两张写有不同一位数的卡片，将它们排列成二位数。接下来将这两张卡片重新排列成另一个二位数。请问这两个二位数合计为多少，请从A－F中选出答案。
116	破れた写真	60	坏れた门	将16块碎照片拼成一张完整的照片。
117	3组の夫妇	30	西のＹ字路	有一张3对夫妇的照片，前排和后排的相对位置都不是夫妇。女性中有两人是姐妹，她们并排而坐。姐姐的丈夫没有胡子。3位女性都戴帽子，妹妹的丈夫没戴。除姐妹外的另一位女性在妹妹的老公前面。请问不是姐妹老公的那个男子是ABC中的哪一位。
118	ゴミ箱のナゾ	80	ゴミばかりの路地	将上方的垃圾移动到垃圾箱。
119	ニセ金货	30	见張り塔一阶	有5个袋子，每个袋子中均装着10枚金币。其中有个袋子中的金币都是假币，真的金币每个10克，但假币每个比真的轻1克。使用最多可以称200克的秤，最少称几回可以找出有假币的袋子？
120	马车のナゾ	30	西のＹ字路	让8匹马拔河，前3次都是平局。前3次的组合分别是ABCD对EFGH、HCB对GA、DA对FHE。第4次要让EF和其他马对擂，如果仍要平局，那应该选什么马和它们对擂？
121	暗い道1	20	迷いの森1	灯可以照亮直线上的所有地方，在图中配置尽可能少的灯照亮整个森林。
122	暗い道2	30	迷いの森1	同谜题121。
123	暗い道3	40	迷いの森1	同谜题121。
124	UFO发见！	30	薄暗い路地	天空中有4架形状各异的飞碟，但其实它们都是由4只外形相同的小飞碟合体而成的，小飞碟的外形是ABC中的哪一个？
125	森のキノコ	50	迷いの森2	只有收集完所有蘑菇才能前进。走遍所有广场收集所有蘑菇，每个广场只能经过一次。
126	冰の湖1	20	迷いの森3	在结冰的湖面上前进来到目的地，当碰到墙壁时可以选择下一次移动的方向。
127	冰の湖2	30	迷いの森3	同谜题126。
128	冰の湖3	40	迷いの森3	同谜题126。
129	モグラの巢穴	40	ナゾーバの馆前	有只很懒的地鼠住在森林边，由于长期不打扫，通往地鼠巢穴的道路已经满是垃圾。因为地鼠很懒，所以要找一条最短的路线让其打扫垃圾，相同的道路不能走两遍。从A～G7个起点中的哪个开始比较好？交叉点可以走两次。
130	舞踏会の绘	30	ベッドルーム	画中跳舞的两人看起来就像浮在空中一样，其实它是有正确的观看方法的。画中有一处有着明显不妥，它将成为观看方法的提示，请将这一处找出来。
131	脱出するには？	40	小部屋	被绳索捆绑的男子被放置在几个木桩之间，虽然绳索无法解开，但脚可以行动，不过木桩依然会绊住脚让男子无法逃跑。如果竭尽全力拔掉木桩的话其实是可以逃走的，请问应该拔掉哪根木桩？
132	名画の分配	40	屋敷の玄关	一对兄弟根据双亲的遗言来分配5幅画。遗嘱中要求哥哥分到的画的总价值是弟弟的两倍。兄弟找来鉴定师调查这些画的价值，各画的价值分别为：A2万、B6万、C5万5000、D4万5000、E9万5000。兄弟根据遗嘱吩咐分得了画，剩下的一张画作为鉴定费归鉴定师所有。请问鉴定师得到的画是哪张？
133	カギを取り出せ！	60	小部屋	将隐藏在深处的钥匙取出来。
134	ボイラーを开け	40	地下机械室	打开最少的阀门将锅炉的蒸汽只送到2号口，应该打开哪几个阀门？注意蒸汽不能送往2号口以外的其他口。
135	魔方阵のカギ	50	隐し部屋	填入数字，使魔方阵横竖斜方向上的数字之和都相等。
136	广间の床	40	ダイニングルーム	地板上的门图下方写着这样的咒语：从门之图开始，纳入漂亮的盒子，漂亮的星星会指引着你。根据咒语内容找出地板上隐藏门位置。
137	真实の剑	50	屋敷の玄关	安索尼对雷顿说道："真实之剑已经在手上了……"那么，就请把惟一的真剑找出来。
138	最后のナゾ	60	结局时	"你我相逢之时，太阳就会升起吧。起风的时候，你会知道我心中的所想吧。"这是打开恶魔之箱的钥匙，根据提示打开恶魔之箱吧。
139	飞行机の时差	70	レイトンの研究室	正午从洛杉矶坐飞机，到纽约时是晚上8点。第二天正午从纽约坐飞机回洛杉矶，如果不考虑气流的影响，所需时间与来时相同。纽约与洛杉矶的时差为3小时，请问飞机到洛杉矶时是几点？请也能够24小时制来回答。
140	收まりの悪い箱	70	レイトンの研究室	在27个小立方体组成的大立方体顶上再加一个同样大小的小立方体，从而形成例图中的图形。将该图形分割成5块，请问原来的图形顶上突出的部分在分割后的哪一块中。分割的块都没有经过回转。
141	バニッシュ！6	99	レイトンの研究室	同谜题101。
142	わが人生	60	レイトンの研究室	有位数学家的墓碑上这样写道：我渡过了人生1/6时间的少年时代和1/12时间的青年时代，之后又经过了人生1/7的时间我结婚了，结婚5年后我有了孩子，但那孩子在我人生一半的时候去世了，在他离开4年后的今天，轮到我留开这个世界了。请问这位数学家的人生一共有多少年？
143	文字の计算	60	レイトンの研究室	11×11=121，如果把数字换成字母，1换成A，2换成B，那么等式变为AA×AA=ABA。有一个同样原理的替换等式为AA×AA=BBCC，请问这个等式中的ABC分别代表什么数字。

游侠&3DM&SMW

全谜题一览

编号	名称	智力点数	出现地点	内容
144	パンケーキのナゾ4	99	レイトンの研究室	同谜题006。
145	？月？日	70	レイトンの研究室	各个国家日期的写法不同，比如3月5日在美国为"3.5"，而在以英国为首的欧洲大多数国家写作"5.3"，这样一来就很难区分到底是3月5日还是5月3日。像这样由于写法的不同而可能引起误解的日子在一年中一共有多少天？
146	箱の角度	70	レイトンの研究室	有个立方体，其3条边的中点为ABC，请问边AB和边BC构成的内角ABC为多少度？
147	入れ替え迷路	80	レイトンの研究室	移动板块形成一张完整的地图。
148	8枚のカード	70	レイトンの研究室	使用数字卡1～8可以使上段的等式成立，使用同样的卡片令下段的等式也成立。
149	回る数字	70	レイトンの研究室	在？中填入数字使循环成立。
150	旅するナイト4	99	レイトンの研究室	同谜题106。
151	テストの点数	99	レイトンの研究室	有10道是非题的测试结果发表了，每个问题10分，总分100分。每个人的答案和分数如表中所示，但不知怎么的老师漏写了约翰的成绩。约翰正准备去找老师却被玛丽叫住，玛丽说通过其他3人的答案和分数可以算出约翰得了多少分，说出约翰的分数。
152	カード大会	80	レイトンの研究室	几人参加卡片大会循环赛，强尼中途有事，战了几局后就弃权了。如果当天举行的对战一共有59局，那强尼是在对战多少次后弃权的？对战1对1进行，同一个对手只能对战一次，除了强尼外没有其他弃权者。
153	悪魔の箱	99	レイトンの研究室	将红球移到画面下方。

全谜题答案

编号	答案
001	将中间的取下，左1放左边，左2放下边，左3放上边，左4放右边，最后一块放中间。
002	左上方的窗户。
003	最下方的钥匙前后倒转，然后用原本钥匙柄的部分插入钥匙孔。
004	调查窗户左上坏掉的窗帘。
005	见图1
006	简单的叠蛋糕游戏，步骤不就详细介绍了。
007	6人
008	オレンジジュース、アップルジュース、ポテトサラダ、サンドウィッチ、スパゲティ
009	D
010	3种
011	B
012	蓝天6、白云4
013	4倍
014	6人
015	拼出小狗的图案。
016	A
017	见图2
018	见图3
019	6人
020	50
021	3分钟
022	华容道类游戏，最少需要29步。
023	B
024	10毫米
025	狮子
026	简单的华容道类游戏。
027	男子打开的车窗。
028	B和D
029	B
030	BED
031	强尼7个，托马斯5个
032	C
033	7条
034	A和E
035	A绿、B蓝、C红、D黄
036	すな（沙子）
037	2
038	13小时
039	A（红衣白裤）、B（白衣蓝裤）、C(蓝衣红裤)
040	见图4
041	C
042	左上第1个格子的下边、右上第2个格子的下边。
043	左边第4个格子的下边、右边第3个格子的下边。
044	0
045	华容道类游戏。
046	D
047	20
048	左上的男子。
049	电话
050	A、C、E
051	B
052	从左往右依次是阴、晴、阴、雨、晴、雨、晴。
053	阿萝玛左下的男子。
054	36种
055	14
056	注意最后一个0有缺口，将这些数字翻转排列形成WELCOME即可。
057	分别放于（1，6）、（2，2）、（4，1）、（4，3）、（4，6）的格子中。
058	华容道类游戏。
059	2
060	在大圆内画个小圆。
061	C
062	分别放于（1，1）、（1，5）、（3，4）、（4，1）、（5，3）、（6，5）、（6，6）的格子中。
063	上排从左往右为1、6、3，下排从左到右为5、4、2
064	100

图 1

图 2

图 3

图 4

图 5

图 6

图 7

图 8

图 9

全谜题答案

编号	答案
065	まけた（失败了）
066	2714
067	219 天
068	见图 5
069	3 次
070	900 和 1200 之间、800 和 1100 之间、600 和 1000 之间。
071	15
072	CDBA
073	A
074	男人的两个鼻孔里。
075	2
076	塔
077	月亮
078	下排中间的蓝色门。
079	B
080	华容道类游戏，最少需要 12 步。
081	0154
082	5
083	叠蛋糕游戏，最少需要 15 步。
084	叠蛋糕游戏，最少需要 31 步。
085	B
086	田
087	见图 6
088	12
089	400
090	J
091	见图 7
092	见图 8
093	5 岁
094	最上方顶点左右两点中任意一个。

编号	答案
095	6 本
096	ウソ（谎话）
097	见图 9
098	简单的移动类问题，多试几次即可。
099	简单的移动类问题，多试几次即可。
100	见图 10
101	孔明棋类问题。
102	孔明棋类问题。
103	孔明棋类问题。
104	孔明棋类问题。
105	孔明棋类问题。
106	国际象棋中的骑士巡游问题。
107	国际象棋中的骑士巡游问题。
108	国际象棋中的骑士巡游问题。
109	50 米
110	见图 11
111	105 和 113
112	直接连接灯泡下的点和电池的点。
113	6
114	A6 枚，B3 枚
115	A
116	见图 12
117	B
118	华容道类游戏。
119	1 次
120	D
121	见图 13
122	见图 14
123	见图 15
124	C
125	见图 16

编号	答案
126	上→右→下→左→上→右→上
127	上→下→右→上→左→下→右→下→右→上
128	上→右→上→左→下→左→下→右→下→右→上→左→上
129	C
130	女子脚底的裙子。
131	右边中间的木桩。
132	E
133	华容道类游戏。
134	见图 17
135	填入数字为：第一行 23、第二行 58、第三行 174、第四行 6。
136	倒数第三排左起第 5 个格子。
137	右下方盔甲骑士手中的剑。
138	将男女调成面对面，将太阳移到上方，然后对露出的小孔吹气。
139	14 时
140	B
141	高难度孔明棋类问题。
142	84
143	A=8、B=7、C=4
144	非常繁琐的叠蛋糕游戏。
145	132
146	120
147	见图 18
148	582 × 3=1746
149	89
150	超高难度的骑士巡游问题。
151	60
152	4
153	超高难度的华容道类游戏。

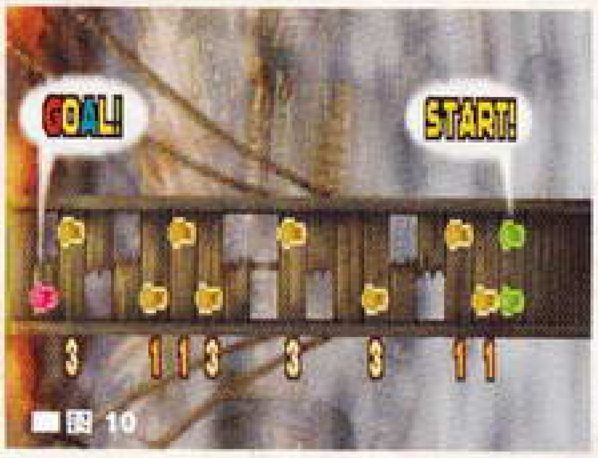


图 10

图 11

图 12

图 13

图 14

图 15

图 16

图 17

图 18

全提示金币一览

地点	具体位置
アパート入り口	邮筒、右上的花、上方的门檐、路灯底部
部屋入り口	左边的窗户、柜子底部
レイトンたちの个室	桌子脚、衣架、挂画
3两目通路	左起第2盏灯、左起第一个柱子顶部
4两目通路	左边门的把手、左边门旁边横杆的中央
4两目个室	左边的沙发下、右边沙发的右下角
5两目食堂车	过道中央
キッチン	身边的纸箱、深处架子右边的锅子
6两目通路	中间房门右侧的横杆右端
7两目通路	左边的门右下、中央的柱子上方
展望デッキ	左边栏杆柱子上的圆球、中央椅子的左脚
ローズ夫人の部屋	萝丝夫人所坐沙发的扶手、灯
停车中の扉の外	车门的窗户、台阶下方、铁轨左端
驿プラットホーム	路灯、左边车门的下方、地上的小坑
驿前广场	左边民家的墙壁、右边的垃圾桶、中央的烟囱
露天の并ぶ大通り	最左边的烟囱、右边的窗户
役场への上り坂	阳伞、右边的花盆、左边地上的小石块
木立ち	左边民家的屋檐、左起第5个栅栏下方、烟囱
药草茶模式	满足雷顿和卢克的要求
麦田	中央的山、地面中央的小石块
町役场前	左边的椅子、左边的杆顶、右边的桶
牛の品评会	右边的伞桶、右边第2根栅栏的下方、右边帐篷上的旗
牧场への道	杂货屋上方挂着的招牌、杂货屋前看板的下方
杂货屋	吊在天花板上的绿色物品、右边的吊篮、桌子上左边的物品
牧场の入り口	左边的烟囱、左下的石块
町外れ	湖心小屋的烟囱、湖中央、右边的树干上方
2两目特别车两通路	右上的灯、左边门旁边下方的横杆
特等室	左边窗户下方、右边沙发上的毛巾
驿前	左边街灯下方、深处的街灯、右下的灯
ホテル前	蓝色建筑上方第2个窗户、右边棕色建筑左上的窗户、右边棕色建筑上的钟
ホテルホール	右边的植物、栅栏左端、栅栏右端
ホテル客室	镜子下方、门把、床边的台灯
大通り	左上的灯杆、左边街灯下方、右边的桶上方
古道具店	左边椅子下方、右边椅子下方、伞桶
时计台の广场	左边屋子的演出、深处水蓝色建筑中央的窗户、深处左起第2座建筑上方的窗户
东通り	照相馆左边的窗户旁、照相馆右边的窗户下、左下的地面
写真馆	吊灯、左下柜子的右上角、左边桌子上的长方形箱子的下方
ダウンタウン入り口	左边粉红建筑上方的窗户、右边墙上的招牌、右边建筑门右边的横杆
纪念馆前广场	左边的路灯、右边的路灯下方、左边地上的小草
西のY字路	左边路灯下的地面、右端的柱子下部、台阶上方
あやしいお店	左边的植物、中央的灯、右边的垃圾箱
ナゾーバの馆前	烟囱中央、中央水池、台阶旁的灯
西通り	路灯下方、右边建筑上方的窗户、中间靠左建筑上方的窗户
食料品店	左下的桶、上方的圈、中间打开的抽屉
坏れた门	右边墙壁的中央、门檐偏右、右边门柱下方
アップタウン	左边的灯、右下屋子的屋顶、店上的招牌

地点	具体位置
见张り塔一阶	红色液体、门框左边的镜子、梳妆台的镜子
见张り台	左边地上的酒瓶、右边酒瓶的瓶口、梁的右边
喷水	左边的植物边缘、喷水池右边的植物、帕波拉奇左前方的地面
フェルーゼン纪念馆	左边的植物边缘、右边的灯、中央柱子下方的草丛
路地入り口	左边窗户的右下角、右边墙壁上的脱落处、路灯
水浸しの路地	右边屋顶左端、右边墙壁上的砖块、喷水处
ゴミばかりの路地	上方的布、右边的窗户、垃圾堆中灯罩右边的铁块
薄暗い路地	左边的桶盖、右边的草丛、右边两扇窗的中间地带
路地の奥	左边的水管、深处的屋外的灯、右边的水管下方
路地奥の部屋	左边第2根蜡烛、右边的桌子、右边架子上第3格右端的壶
纪念馆1阶	中央柜台的右脚、左下地面上的小方格、左边柱子的下方
纪念馆2阶	左边蓝色衣服的袖子、地图右边、中央围栏的右下
分かれ道	后方的灯、左下地面的石块、グラサン左边的草丛
迷いの森入り口	左下的地面、右边门柱中央、门右下
废坑入り口	废坑入口门檐左侧、废坑入口右边的草丛、右边的草
废坑の机械部屋	灯、土堆、右下管道上方
废坑のT字路	地上不亮的灯、铲子、右边土堆上方
废坑の升降机	左边的土堆、右边铁管的上方、右边砖墙上方缺口的下部
废坑の金属部屋	灯、左上的墙角、升降机的杆子
迷いの森1	右边的灯、左边的大石块、右边的小石块
迷いの森2	左下的蘑菇、树墩、中央倒下的树干右侧
迷いの森3	路左边的草丛、湖的右上角、湖左边发黑的地方
迷いの森出口	城右边的小轮子、下方的石块、右边的屋顶
龙の桥	左边的轮子、左边的烟囱、右数第2盏灯
屋敷の门	门左边的灯、桥右下方、门上方右边的灯
ベッドルーム	右边的花盆、椅子上、床右边的灯、扶手的左端
小部屋	左边的木桶上方、深处的桶、架子上的工具箱
小部屋の外	右上的木桶、左下的开关、左边墙壁的凹槽中
地下机械室	开关、右上的扶手、鞋子图标左边的地板
隐し部屋	架子上的壶、左下箱子中间的炭、后方墙壁上戳出来的砖块
ダイニングルーム	吊灯、右下的椅子左上角、桌子左下
大广间	灯、右下的扶手左端、右边的台阶中央
屋敷の玄关	左边的柱子、中间右边的灯、右边画旁边柱子的左下

玩后感

如果可以的话，其实我希望做这款游戏攻略的人不是我。因为这样的游戏只有一点一滴细细品位才能体会到最完整的乐趣，为了制作攻略而拼命赶进度多少有些囫囵吞枣的感觉。在这里，我们建议大家不要为了追求快速通关而错过独立思考答案的机会，在解谜过程中尽量少看或不看标准答案，这样才能真正地体会到这款游戏的精髓，而这也是我们在攻略中将谜题和答案分开罗列的原因。

文 骚扰天皇·SK&鞋恶地主·RP 编 羽纹 美编 小鱼仔

从《EXE》初代开始，研究隐藏要素和挑战极限速杀BOSS便成为系列最大的乐趣之一，同时这也成为游戏完美通关的标志。而本作也不愧为20周年纪念作，Capcom在隐藏要素方面下足了工夫：不仅全NPC任务、隐藏CHIP、强化版BOSS等要素一个不少，而且还增加了高难度的隐藏迷宫——暗之世界，以及比SP版BOSS更为强大的IF级BOSS，当玩家把上述要素达成后，还能和最强的萌罗SX形态进行战斗。下面，就让我们一起看看如何达成这些要素吧。各位，拿起手中的DS，电波转换！ROCKMAN！ Tribe—on！

流星洛克人2 狂战士×忍者·狂战士×恐龙

流星のロックマン2 ベルセルク×シノビ・ベルセルク×ダイナソー

NDS ◆Capcom◆RPG◆2007年11月22日◆日版
◆1人◆256Mb◆4800日元◆对应任天堂Wi-Fi网络连接

游戏通关后会出现如右图所示的画面，上面有六个标志，集齐后会形成一个流星图案，如此一来游戏才算真正的完美通关。下面将六个标志的取得方法公布如下：

1.游戏通关。
2.收集全部标准CHIP。
3.收集全部超级CHIP。
4.收集全部究极CHIP。
5.击败电波王。
6.战胜最终BOSS的SP形态(击败电波王才能战斗)。

要收集全部的CHIP就必须要完成全任务，下面就为大家说明达成全任务的方法。

全任务达成方法一览

注意事项

①接受任务的方式为进入电波世界后和头上显示资料的人物对话，下文所提到的"和某某对话"都是在电波世界里进行。
②请各位先把TRANSER界面里的资料填写完整，不然有些关系到主角喜好的任务将无法进行。
③任务不能同时接受多个，必须完成一个后再去接受另一个。
④为了方便玩家完成任务，本文按委托人所在区域编制任务序号，实际任务进行顺序可以随意更改。

自家小镇

任务序号	委托人	完成方法	任务报酬
1	母亲	进入电波世界来到家中，与母亲身边的网络管理员对话，脱离电波世界后回家和母亲对话完成任务。	ホーリーパネル
2	公园里一个同男性NPC站在一起的女性NPC	乘坐公交车前往ロッポンドーヒルズ，进入电波世界后调查一名戴着眼镜的工作人员，回去和女性对话完成任务。	アタックパネル、暗号道具

诸梅杂志&3DM-SMV

3	2号任务委托人旁边的男性NPC	前往ドンブラー村的世界网络，在进入ドンブラー村的传送点旁边会看到一个模型，取得后交给男性NPC完成任务。	Pレポート
4	公园里的老人	进入露娜家旁边一个邮箱的电波世界，和里面的程序管理员对话并送它Dエネルギー（可在BIG WAVE购买），恢复邮箱功能后和老人对话完成任务。	HP memory 20
5	公园的小孩	赠送他46号CHIP（在ロッポンドーヒルズ电波世界内的蓝色水晶中）完成任务。	オープンロック
6	露娜	1.前往ナンスカ的祭坛前面调查食物，把香蕉交给露娜。2.前往ヤエバリゾート调查椰子树获得椰果，交给露娜后回家和母亲对话询问料理方法。	羁绊之力UP20、暗号道具
7	美空	按1、3、2、3、1、3的顺序回答她提出的问题。	美空风格的TRANSER界面、リカバー300、羁绊之力UP20、
8	刚太	前往他家进入电波世界击败オックス・ファイア——喷火公牛。	强化装备HP +500/500、羁绊之力UP20
9	麻吕	进入ドンブラー村的湖底，调查沉船后会进行病毒10连战，胜利后和麻吕对话完成任务。	强化装备ギガクラス+1/500、羁绊之力UP50

ロッポンドーヒルズ区域

任务序号	委托人	完成方法	任务报酬
10	门口的工作人员	选择答案3完成任务。	Hp memory 20
11	门口的女性NPC	选择答案2、1、2完成任务。	HP memory 10
12	区域里面的小女孩	进入电波世界，利用旁边的小路来到下层的房屋边，和里面的人对话后再次和小女孩对话完成任务。	HP Memory 10
13	12号任务委托人旁边的女性	前往ドンブラー村的羊群养殖场在最上方找到一匹蓝色的羊，调查取得羊毛后交给女性完成任务。	暗号道具
14	区域内部的老年人	按1、1、3的顺序回答问题。	HP Memory 10
15	内部上层的男性NPC	前往TK电视台，到最上层和女性NPC对话并按1、3、1的顺序回答问题，全部答对后再次和男性NPC对话完成任务。	レーダーミサイル3
16	内部上层的大叔	前往在第二章里居住过的旅店房间内调查壁画，取得后交给大叔完成任务。	プラズマガン3
17	电影院最上层的工作人员	他会告诉昴关于王者之证的情报，来到2层调查滑板，消灭里面的病毒获得王者之证（具体方法请参考后面的详细解释）。	王者之证一部分
18	电影院里的天地守	按1、3、2的顺序回答问题，并交给他リカバリー150完成任务。	HP Memory 20
19	一楼的女性	前往二层调查宣传海报，进入电波世界再次调查海报消灭病毒，之后和女性对话完成任务。	强化装备HP+300/360
20	小孩NPC	进入电波世界和他身边的全部程序管理员对话后再次和小孩NPC对话完成任务。	暗号道具
21	TK电视台里的五阳田	进入电视台的电波网络，前往上层会发现一个病毒，消灭后完成任务。	アクアサーチ
22	TK电视塔的美术馆馆长	进入电波世界，前往右边的展览室见到两个大型程序管理员，分别对话后再次和馆长对话完成任务。	ウッドサーチ
23	美术馆里的少年NPC	选择答案3完成任务。	暗号道具

ヤエバリゾート区域

任务序号	委托人	完成方法	任务报酬
24	公交站台旁边的一个滑雪男子	选择答案2完成任务。	HP memory 10
25	公交站台旁边的一个女性NPC	进入电波世界和站台前面的程序管理员对话，再次和女性NPC对话完成任务。	ホイッスル

话梅杂志&3DM-SMV

26	停留在旅店里的第二章BOSS	选择答案3后来到TK电视台找五阳田对话，回到旅店会发现该BOSS失踪，此时再次找到五阳田完成任务。	6000z
27	旅店门口的女性服务员	选择答案2完成任务。	エレキサーチ
28	第二章剧情里居住房间里的女性NPC	前往ロッポンドーヒルズ，调查公交站台右边一个女性的资料后回去和女性NPC对话完成任务。	暗号道具
29	旅店里的黑衣女子	进入电波世界调查旅店内在卖东西的服务员的资料并和黑衣女子对话完成任务。	暗号道具
30	29号任务中被调查的服务员	前往一楼和服务员对话取得道具，交给委托人完成任务。	HP memory 10
31	旅店一楼的男子	按2、3、1、2的顺序回答问题完成任务。	2000z
32	旅店上层一名滑雪的少年	进入电波世界，从左边较低的围栏前往斜坡调查上面的物品，消灭病毒后和少年对话完成任务。	HP memory 10
33	グルメタウン烧烤摊位左边的胖女人	前往ナンスカ遗迹2区和一名老奶奶对话获得道具，交给委托人完成任务。	HP memory 10
34	グルメタウン烧烤摊位旁边的女孩	1.前往美术馆调查古代鱼的骸骨；2.调查ドンブラー村左区的风车；3.调查ナンスカ地面上最左边的古代文字，全部完成后和女孩对话完成任务。	暗号道具
35	第二章遇到的滑雪女孩小爱	交给她37号CHIP、43号CHIP、64号CHIP完成任务。	强化装备HP+200／225、小爱风格的TRANSER界面
36	旅店老板	调查33号任务委托人的资料后和老板对话完成任务。	サーチアイ
37	待在上层滑雪场角落的女孩	前往旅店二楼红色滑雪板处，调查旁边的洗衣机取得道具，交给女孩完成任务。	ファイアサーチ

ドンブラー村区域

任务序号	委托人	完成方法	任务报酬
38	左边区域的老爷爷	按3、2、3、3、2的顺序回答问题。	暗号道具
39	金发男子	回到公园调查所有人的资料后和他对话完成任务。	HP Memory 10
40	左边区域的男性NPC	调查任务3委托人的资料后和他对话完成任务。	CHIP交换器
41	左边区域的小孩	选择答案3完成任务。	强化装备チャージゼツエン/90
42	天文台顶部的女性	进入电波世界前往湖底2区调查摩托车，把它交给委托人完成任务。	HP memory 10
43	天文台下层拿着摄影机的男子	前往旅店，来到剧情住过的房间内调查窗户，回去和委托人对话完成任务。	サーチアイ

ナンスカ村区域

任务序号	委托人	完成方法	任务报酬
44	少年	按照2、1、3、2、1、2、7、2、1的顺序回答问题，消灭病毒后再次选择答案3完成任务。	HP memory 20
45	族长旁边的少年	按照1、2、3、2回答问题。	シルバーメテオ
46	族长旁边的老年人	1.前往ドンブラー村左边，和卖鱼的小孩对话；2.利用电波网络前往村中央的岛和程序管理员对话；3.和小孩对话获得道具，交给委托人完成任务。	HP memory 20
47	族长	调查麻吕家里的书，回去和族长对话完成任务。	アトミックマイン
48	站在古代文字上的少年	调查滑雪场的雪兔并和少年对话完成任务。	HP memory 10
49	48号任务委托人旁边的少年	按照2、3、2、3的顺序回答问题。	暗号道具
50	古代文字上的男性NPC	选择答案3完成任务（注：羁绊之力500以上才能接受本任务，不够的可以利用联机等形式提升）。	3000z
51	第五章的剧情人物	前往ナンスカ和最下面的NPC对话，再次和委托人对话完成任务。	CHIP交换器

注：全任务完成后会收到邮件，这样便能开启“无限迷宫”里的一扇谜之门了。

话梅杂志&3DM-SMV

王者之证说明

"王者之证"一共有六个，它们各自的取得方法为：
①完成17号任务取得。
②击破《流星洛克人2》里的BOSS双子座取得（具体方法会在隐藏BOSS研究中写到）。
③调查暗之世界中公园的狗屋取得。
④调查无限迷宫最深处左边的显示屏取得。
⑤ドンブラー湖2区椅子旁边。
⑥进入滑雪场最上层电梯的电波世界里取得。

收集全部的"王者之证"后会收到一封邮件，之后只要把羁绊之力里的信息全部清空并把王者之证安装上去，在战斗中洛克就会和萧罗融合为剑圣洛克。此状态下剑属性CHIP攻击力会提升50，并且每次换装结束后会自动生成防护罩抵消一次敌攻击。虽然看起来剑圣洛克的能力很强大，但实际上也存在一些弊端：剑圣洛克不能使用M级CHIP，并且无法进行其他形态的融合，这使得剑圣洛克在战术、攻击力等方面都受到了限制，要不要使用还是请各位玩家自行权衡吧。

全CHIP收集一览

若想要收集到全部的CHIP，那"CHIP查询器"是必不可少的道具。当"羁绊之力"高于350时与地面上有古代文字的区域里的火车程序员对话便能获得。

标准CHIP

CHIP编号	CHIP名称	获得方式
1	キャノン	初期自带。
2	プラスキャノン	调查刚太家的蓝色水晶。
3	ヘビーキャノン	调查ナンスカ电波网络上层的蓝色水 晶。
4	プラズマガン1	初期自带。
5	プラズマガン2	通过发送暗号邮件ルンベセーサクル ダ来获得。
6	プラズマガン3	调查ナンスカ遗迹电波网络里两个士 兵之间的蓝色水晶获得。
7	エアスプレッド1	初期自带。
8	エアスプレッド2	调查滑雪场ゲレンデ1区的蓝色水晶 获得。
9	エアスプレッド3	进入ドンブラー村左边的电波网络， 调查蓝色水晶获得。
10	レーダーミサイル1	调查TK电视台上的蓝色水晶获得。
11	レーダーミサイル2	通过随机数据（绿色水晶）或者在商 店抽卡取得。
12	レーダーミサイル3	调查ナンスカ遗迹1区右边的蓝色水 晶取得。
13	シンクロフック1	从ヤエバリゾート的电波网络来到グ ルメタウン，从另外一个入口回到ヤエバリゾート，调查这里的蓝色水 晶获得。
14	シンクロフック2	在BIG WAVE电波世界里的商人处购 买。
15	シンクロフック3	在ナンスカ电波世界里的商人处购买 。
16	ミニグレネード1	初期自带。
17	ミニグレネード2	通过随机数据（绿色水晶）或者在商 店抽卡取得。
18	ミニグレネード3	通过随机数据（绿色水晶）或者在商 店抽卡取得。
19	ヒートグレネード	BIG WAVE店内出售。
20	グリーングレネード ナンス	古代文字区域的电波商人有售。
21	アイスグレネード	无限迷宫内的商人有售。
22	ソード	初期自带。
23	ワイドソード	初期自带。
24	ロングソード	初期自带。
25	ホワイトメテオ	调查天文台湖底的蓝色水晶。
26	シルバーメテオ	调查バミューダ无限迷宫内的蓝色水 晶获得。
27	グレートアックス	暗之迷宫1区内的商人有售。
28	ダブルーストーン ナンス	古代文字区域的电波商人有售。
29	ガーディアン	在暗之迷宫1区上层消灭死亡将军后，从后面的门内获得。
30	オーラ	暗世界的TK电视台顶部获得。
31	グランドウェーブ1	调查公园网络的蓝色水晶。
32	グランドウェーブ2	第3章后，在公园网络内随机遇敌掉 落。
33	グランドウェーブ3	暗世界的公园网络随机遇敌掉落。
34	マッドバルカン1 ロッポンドーヒルズ	公交站台前的蓝色水晶。
35	マッドバルカン2	第3章开始在ロッポンドーヒルズ网 络里随机遇敌掉落。
36	マッドバルカン3	暗世界ナンスカ古代文字区域随机遇敌掉落。
37	デスサイズ1	美术馆电波世界内随机遇敌掉落。
38	デスサイズ2	ムーたいりく网络随机遇敌掉落。
39	デスサイズ3	暗之迷宫1区随机遇敌掉落。
40	オロロンハット1	调查TK电视台2层的蓝色水晶获得。

话梅杂志&3DM-SMV

41	オロロンハット2	第3章后在TK电视台随机遇敌掉落。
42	オロロンハット3	暗世界的TK电视台网络随机遇敌掉落。
43	ジェットスキー1	ヤエバリゾート网络随机遇敌掉落。
44	ジェットスキー2	ドンブラー村网络随机遇敌掉落。
45	ジェットスキー3	暗世界滑雪场网络里随机遇敌掉落。
46	モエリング1	调查ロッポンドーヒルズ网络的蓝色水晶。
47	モエリング2	第3章后在ロッポンドーヒルズ网络随机遇敌掉落。
48	モエリング3	暗世界ロッポンドーヒルズ电波网络随机遇敌掉落。
49	ダバフレイム1	ナンスカ遗迹电波内随机遇敌掉落。
50	ダバフレイム2	古代遗迹网络内随机遇敌掉落。
51	ダバフレイム3	暗世界ナンスカ古代文字区域随机遇敌掉落。
52	ヒートアッパー1	美术馆网络内随机遇敌掉落。
53	ヒートアッパー2	古代遗迹内随机遇敌掉落。
54	ヒートアッパー3	暗世界TK电视台随机遇敌掉落。
55	ボボボンボム1	暗之迷宫1区随机遇敌掉落。
56	ボボボンボム2	暗世界ナンスカ古代文字区随机遇敌掉落。
57	ボボボンボム3	暗之迷宫2区随机遇敌掉落。
58	チェインバブル1	ドンブラー村内随机遇敌掉落。
59	チェインバブル2	最终章时，ドンブラー村天文台随机遇敌掉落。
60	チェインバブル3	暗世界ナンスカ古代文字区域网络里随机遇敌掉落。
61	ネバーレイン1	ロッポンドーヒルズ的网络内随机遇敌掉落。
62	ネバーレイン2	暗世界公园随机遇敌掉落。
63	ネバーレイン3	暗世界TK电视台随机遇敌掉落。
64	スノーボール1	滑雪场网络随机遇敌掉落。
65	スノーボール2	滑雪场上层的雪道网络里随机遇敌掉落。
66	スノーボール3	暗世界滑雪场的网络随机遇敌掉落。
67	ピラニアキッス1	ドンブラー湖底区域内随机遇敌掉落。
68	ピラニアキッス2	最终章时，在ドンブラー湖底区域随机遇敌掉落。
69	ピラニアキッス3	暗世界ドンブラー湖底网络随机遇敌掉落。
70	ボルティックアイ1	ゲルメタウン网络内随机遇敌掉落。
71	ボルティックアイ2	古代遗迹大陆网络随机遇敌掉落。
72	ボルティックアイ3	暗世界ドンブラー村左区的网络随机遇敌掉落。
73	ホタルゲリ1	ドンブラー村电波随机遇敌掉落。
74	ホタルゲリ2	古代遗迹大陆里左上角的雕像电波网络内随机遇敌掉落。
75	ホタルゲリ3	暗世界TK电视台随机遇敌掉落。
76	ステルスレーザー1	1つもの未来的房间内随机遇敌掉落。
77	ステルスレーザー2	ナンスカちじょうえ网络内随机遇敌掉落。
78	ステルスレーザー3	じげんのハザマ2网络里随机遇敌掉落。
79	マミーハンド1	古代遗迹大陆随机遇敌掉落。
80	マミーハンド2	暗之迷宫1区随机遇敌掉落。
81	マミーハンド3	暗世界TK电视台随机遇敌掉落。
82	モジャランス1	ヤエバリゾート的喷泉网络内随机遇敌掉落。
83	モジャランス2	ナンスカ遗迹电波内随机遇敌掉落。
84	モジャランス3	暗之迷宫1区随机遇敌掉落。
85	ヘンゲノジュツ1	ドンブラー村网络随机遇敌掉落。
86	ヘンゲノジュツ2	在ゲレンデ1区树的电波网络随机遇敌掉落。
87	ヘンゲノジュツ3	在暗世界的ナンスカ古代文字区域随机遇敌掉落。
88	コガラシ1	无限迷宫内随机遇敌掉落。
89	コガラシ2	暗世界公园公交站台的电波内随机遇敌掉落。
90	コガラシ3	暗世界公园网络随机遇敌掉落。
91	ニドラッシュ1	在露娜家上空的世界网络里随机遇敌掉落。
92	ニドラッシュ2	无限迷宫内随机遇敌掉落。
93	ニドラッシュ3	暗之迷宫1区随机遇敌掉落。
94	グリーンカーペット	ナンスカ网络内随机遇敌掉落。
95	ブルーカーペット	ドンブラー湖底网络随机遇敌掉落。
96	パーブルカーペッ	暗之迷宫2区随机遇敌掉落。
97	ケサランパサラン1	ドンブラー村世界网络可以遇见。
98	ケサランパサラン2	ナンスカ电波内随机遇敌掉落。
99	ケサランパサラン3	暗世界ドンブラー湖底网络随机遇敌掉落。

话梅杂志&3DM-SMV

100	ハンマーウエポン1	无限迷宫内随机遇敌掉落。
101	ハンマーウエポン2	暗世界的ロッポンドーヒルズ网络随机遇敌掉落。
102	ハンマーウエポン3	暗之迷宫2区随机遇敌掉落。
103	ジャングルストーム	暗世界公园网络随机遇敌掉落。
104	スノーストーム	暗世界ドンブラー湖网络随机遇敌掉落。
105	ポイズンストーム	暗之迷宫2区随机遇敌掉落。
106	エレキスラッシュ	ドンブラー湖底网络内随机遇敌掉落。
107	ウッドスラッシュ ナンス	中间的巨大雕像电波内随机遇敌掉落。
108	ファイアスラッシュ	暗世界公园网络随机遇敌掉落。
109	モアイフォール1	ナンスカ电波内随机遇敌掉落。
110	モアイフォール2	ナンスカ遗迹网络随机遇敌掉落。
111	モアイフォール3	暗世界ナンスカ古代文字区域随机遇敌掉落。
112	ブラックホール1	无限迷宫内随机遇敌掉落。
113	ブラックホール2	暗之迷宫1区内随机遇敌掉落。
114	ブラックホール3	暗世界TK电视台2区内随机遇敌掉落。
115	ベルセルクソード1	ナンスカ遗迹网络随机遇敌掉落。
116	ベルセルクソード2	无限迷宫内随机遇敌掉落。
117	ベルセルクソード3	暗世界ナンスカ遗迹网络随机遇敌掉落。
118	タイフーンダンス	在ナンスカ古代文字区域的电波商人有出售。
119	アトミックマイン1	ナンスカ遗迹1区左边的蓝色水晶。
120	アトミックマイン2	无限迷宫的电波商人有出售。
121	アトミックマイン3	暗之迷宫1区左边的蓝色水晶。
122	パラライズステージ	天文台下层的望远镜电波内。
123	ゼツエンステージ	通过随机数据（绿色水晶）或者在商店抽卡取得。
124	リカバリー10	初期自带。
125	リカバリー30	在ロッポンドーヒルズ随机数据内获得。
126	リカバリー50	调查ゲレンデ2电波内左边的蓝色水晶获得。
127	リカバリー80	在BIG WAVE内有售。
128	リカバリー120	调查露娜家世界网络里左边的蓝色水晶。
129	リカバリー150	通过发送暗号邮件コトベスボン获得。
130	リカバリー200	在ナンスカ遗迹2区的火焰网络内获得。
131	リカバリー300	调查暗世界网络的蓝色水晶。
132	バリア	初期自带。
133	スーパーバリア	调查ナンスカ世界网络的蓝色水晶获得。
134	アタックパネル	调查露娜家里的蓝色水晶获得。
135	フクヘイパネル	通过随机数据（绿色水晶）或者在商店抽卡取得。
136	バスターパネル	调查ナンスカ遗迹上方的蓝色水晶获得。
137	インビジブル	初期自带。
138	ホイッスル	在刚太家通向麻吕家网络的蓝色水晶里取得。
139	ボムライザー	从天文台网络的商人处购买。
140	エリアイーター	BIG WAVE店内有售。
141	セイレイのイカリ	在无限迷宫的商人处购买。
142	シラハドリ	在ナンスカ古代文字区的电波商人处购买。
143	ドクリンゴ	无限迷宫内的商人有售。
144	ウラギリノススメ	在暗之迷宫1区内的商人处购买。
145	ギガマイン	在暗之迷宫1区内的商人处购买。
146	クサムラステージ	通过随机数据（绿色水晶）或者在商店抽卡取得。
147	アイスステージ	调查ゲレンデ1网络里的蓝色水晶获得。
148	ホーリーパネル	任务报酬。
149	マヒプラス	初期自带。
150	アタック+10	初期自带。

究极CHIP

①在BIG WAVE花50000z购买。

②最终章时剧情获得。

③在暗之迷宫1区的商人处花50000z购买。

④打败电波王后可以在暗之迷宫2区开门获得。

⑤打败电波王后脱离电波世界时获得。

由于篇幅原因，本辑只能放上任务和全CHIP收集的相关资料。至于全SP级BOSS的S级战术、IF级BOSS和暗之迷宫的研究将在以后奉上，敬请各位读者期待。

诺梅杂志&3DM-SMV

火热秘技

PSP 潜龙谍影 掌上行动 加强版

秘技

美版 游戏原名 Metal Gear Solid:Portable Ops Plus

◆隐藏士兵密码

在“Recruit”菜单中的“Password”选项中输入下表中的密码即可获得隐藏士兵。

密码	士兵
TTOGZWSREYD	获得军火杂志士兵
YLFSSVBCDLGO	获得电击Playstation杂志士兵
ZKUJZUYXJUH	Fami通杂志士兵

PSP 荒野神枪 摊牌

秘技

美版 游戏原名 Gun Showdown

◆实用秘技

在主菜单下的“Profile”选项内输入特定的密码便可以开启相应的秘技，秘技开启成功时能听到特殊的声音。

密码	效果
quivira	提升开枪速度
campbell	增加武器装弹量
barton	在故事模式中拥有无限弹药
hunter	在快速游戏模式中开启所有的章节
nedwhite	在故事模式中开启所有武器
allies	开启角色Jenny

PSP 侠盗猎魔2

秘技

美版 游戏原名 Manhunt 2

◆实用秘技

内容	方法
Leo的奖励关卡	完成一遍游戏

PSP 战火兄弟连 登陆日

秘技

美版 游戏原名 Brothers in Arms D-Day

◆关卡选择秘技

在开始游戏前起特殊名字即可开启此秘技。

密码	效果
JUNESIX	开启关卡选择

话梅杂志&3DM-SMV

NDS 乐高星球大战 传奇

秘技

日版 游戏原名 Lego Star Wars:The Complete Saga

◆实用秘技

在游戏的主菜单下（在有“New Game”、“Load Game”的界面）按顺序输入下表中的按键即可开启秘技，秘技开启成功时能听到特殊的声音。

秘技	效果
Start、→、↑、L、↓、Select、L、R	获得1000000个积木零件
Start、Start、↓、↓、←、←、↑、↑、Select	获得3000000个积木零件
↑、↑、↓、L、L、R、R	开启奖励触摸游戏

NDS 料理妈妈2

秘技

美版 游戏原名 Cooking Mama 2

◆奖状获得方法

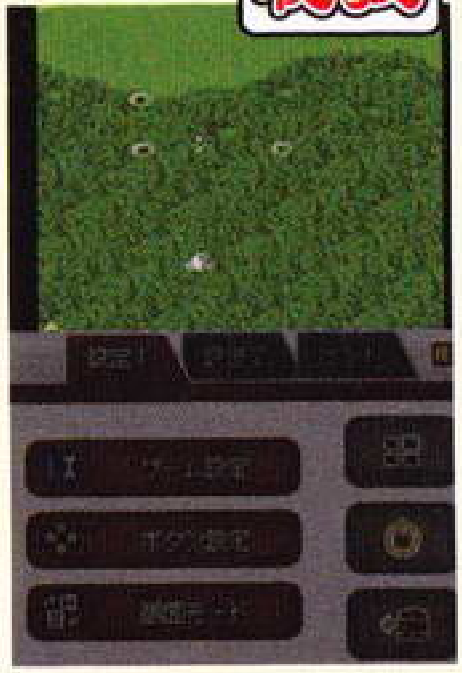
在“Cook with Mama”和“Let's cook!”模式中，只要完成相关的角色收集、料理制作以及道具收集，就能获得相应的奖励，具体奖励参看下表。

开启项目	方法
妈妈奖状	在"Let's cook!"模式中开启所有10名角色
菜单奖状	完成全部80种料理
道具奖状	获得所有的道具

NDS 南梦宫博博物馆DS

秘技

美版 游戏原名 Namco Museum DS



◆秘密游戏——超级铁板阵

本作中小游戏数量众多，其中的小游戏“铁板阵”其实还有一个难度更高的模式，开启的具体方式是：首先进入游戏“铁板阵”（Xevious），进入“Settings”项目，接着要选择铁板阵版本，选择“超级铁板阵”（Super Xevious），接着点击“Confirm”，这样你就能在街机模式中选择进入超级铁板阵了。

NDS 无瑕传说

金手指

日版 游戏原名 テイルズ オブ インセンス

◆ Game ID:AYTJ 9A9FB2BC

金钱最大
020FF368 05F5E0FF

Grade最大
020FF36C 05F5E0FF

经验值全满(按下Y键)
94000136 FFFD0000
C0000000 00000005
020FF478 3B9AC9FF
DC000000 00000260
D2000000 00000000

一旦获得经验值后经验值MAX
1201CFE4 000046C0

料理图鉴全开
2210087F 000000FF
02100880 FFFFFFFF
02100884 FFFFFFFF
02100888 0FFFFFFF

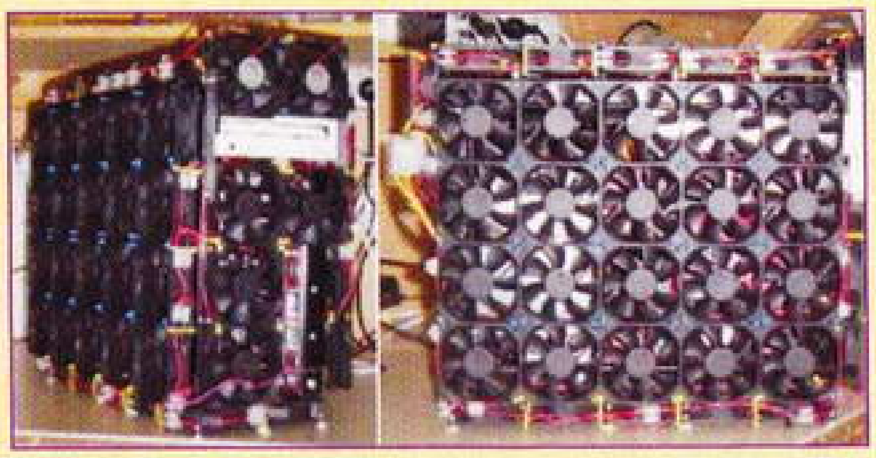
随时存档
521570A4 FC06F6C3
121570A4 0000E002
D0000000 00000000

话梅杂志&3DM-SMV

游戏万花筒

栏目主持：胧月

散热！降温！喂！这样也太夸张了吧！



Xbox360界流传着这么一句话："出来混，迟早要红的。"其实，三红，散热问题还是关键。不但游戏主机怕热，电脑更怕热。宇轩我床上的笔记本由于有棉被的"呵护"，每天都能煎鸡蛋。这不，有人怕热都怕疯了，给自己家电脑机箱的所有方位都装上了风扇。这台号称"Super Cooler"的主机由66颗风扇所组成，看起来是相当的……"威风"啊。好吧，我受不了了，降温效果什么的，我们先令当别论，这位仁兄，小心开机的时候被割到手了。

不过话说回来，比起装满风扇的机箱，左面这幅图的作法凉得更加"清澈透心"。回头看看我新买的PS3到底烫不烫……

别过来！我要自爆！

史上最危险的电子产品上市了，这个画有骷髅标记的小盒子只要按下中间的红色按钮即会产生2万吨当量（相当于一颗原子弹）的爆炸威力，让你的城市和你在瞬间化为灰飞……当然，我是在开玩笑的。

其实这个东西只能用来发出点爆炸效果音而已，不过你大可和人说里面藏有危险爆炸物品，至于其结果是被防暴警察扭送派出所还是直接出来两个黑衣特工把你带走，我们就很难保证了。

诺梅杂志&3DM-SMV

平野绫新曲《MonStAR》发售！“神曲”再临？

编者注（你们见过行文第一句就写注的吗？）：此处“神曲”非但丁笔下著作，用法请参照“神作”。

被FANS爱称为“あーや”（发音“啊呀”，“啊”字请拉长念）的平野绫其实不用多介绍了，很难想象现在看动画的人会不知道凉宫春日和泉此方，加上琉璃在以前的“万花筒”栏目里一直对她厚爱有加，因此现在再介绍平野绫的生辰八字仙乡何处学历如何配过几部动画过没过英语四级考没考驾照似乎有灌水兼八卦之嫌。（老编：不错，胧月同学灌水功力渐长。＼(　ロ＼)(／ロ　)／)

熟悉平野绫的人都知道她除了是一名出色的声优外，唱功也非常了得。和大多数局限于萌系、Gal系歌曲的女声优不同，平野绫的歌带有更强的流行元素，在《God Knows》被无数FANS誉为神曲后，又一张反响热烈的《MonStAR》也正式上市了。

▲包装盒，该CD收录的曲目包括《MonStAR》、《Love Song》以及它们的各种卡拉OK版本。

这次的《MonStAR》是她的第六张个人CD，官方网站表示，平野绫今年已满20岁，平野绫在今后的演唱生涯里更为宽广的表现方式无疑是值得期待的，而这张CD就让它成为平野绫ROCK风格的最终章。

▲店铺GAMERS附赠的特典写真。

▲对于平野绫的表现，某店员评论说：“她能在短短的三个月里出版那么多单曲，同时能一如既往地保证歌曲的高品质，真是个怪物。”

▲店铺GAME CITY的大屏幕引得很多人驻足观看。

▲不同店铺的特典写真各不相同。

话梅杂志&3DM-SMV

狩猎之魂再度点燃 官方武器手办强势登场！

相信熟悉“《怪物猎人》系列”的玩家都对残酷而有趣的狩猎生活有着深刻的感受，而广大奋战在一线的猎人朋友们，你们可曾想过，在狩猎的闲暇之余，好好地看一眼同自己共赴生死的随身武器呢？现在你有了这样的机会，永远获得一款喜爱的武器。

Capcom于近日推出了《怪物猎人 携带版 2nd》的武器手办模型，正如这款游戏的火热一样，它的模型也同样受到了玩家的追捧。这套模型以扭蛋的形式进行销售。所谓扭蛋，一般是指以好几个玩具造型为一个系列的方式推出，采取盒装随机抽取的方式来进行贩卖的一种销售方式。因它具有随机性，而且无法预知购买的是本系列中的哪一个玩具，所以与好友共同收集与交换的乐趣也就随之而来了。

本套《怪物猎人》武器手办由Capcom原厂制作，模具精良，细节考究，是广大猎人不可错过的精品。该系列扭蛋共有9种款式，几乎每类武器都有一把，包括轰龙大剑（大剑）、安得里亚（长枪）、剧毒钩刃斧（片手）、讨伐队正式铳枪（铳枪）、白猫锤（大锤）、电龙笛（狩猎笛）、盾蟹弓（弓）、龙刀【红莲】（太刀）以及钢之机关弩（重弩）。其中钢之机关弩属于超珍稀类型，抽取到的概率仅为1%，相信这种未知的精彩能为它的收藏更增添一份乐趣！

目前国内也有商家引进了这些手办，他们多采取直接拆开盒装手办然后对里面武器进行单独销售的方式，这样方便玩家购买自己心仪的款式，不过由于这个原因，他们也需要拆开许多套扭蛋，因此价格方面会有所提高。对此感兴趣的玩家可以到网上多关注一下这方面的消息。

■精致的轰龙大剑，虽然此剑在游戏中的性能并不算高，但是独特的造型还是能引来不少的关注目光。

▲除开帅气的武器，每套扭蛋还会随机赠送限量版的黑、白猫手机链。

◀隐藏款钢龙重弩，由于取得几率低，现在它的单卖价格约为普通款的五倍左右。

话梅杂志&3DM-SMV

人宅车更宅！

10月14日在日本东京有明会场，召开了与ACG内容关联的综合展示会“DreamParty东京2007秋季展”。所谓“DreamParty”，是在东京&大阪每年春天和秋天召开的大规模ACG相关活动。这项祭典和COMIKET一样，每年举行两次，不过时间则与COMIKET错开选在了春秋两季，“DreamParty”被称为“萌”之祭典，是一个以日本著名ACG人物为主题的超萌综合展示会。既然是以“萌”为主题，该祭典除了展会上的各种展示品、贩卖的各项商品充满了“萌”元素，就连宅男们开去参加祭典的座驾也被“萌”系少女团团包裹，让我们一起去看看这些让人口水直流的“宅”车吧！看看你能认出多少来。

话梅杂志&3DM-SMV

琉璃：12月了啊，今年又要结束了吗？不过结束之前，还有圣诞节可以期待一下呢。

宇轩：唉，琉璃的脑子里，每个月的度过方式只有节日吗？

琉璃：才不是呢，只是有期待的东西日子会过的比较愉快。难道说，宇轩你对圣诞节有阴影？

宇轩：乱、乱说！怎可能有……

游戏美图秀

1

2

3

1 2 3 4 5

琉璃：=。=……既然如此，就让你接受脑残星的圣诞厚礼祝福吧！

宇轩：你故意的，这么多让我怎么挑选！

4

诺梅杂志&3DM SMV

琉璃：这次改改传统，先来张圣诞心情小图。对于很多人来说，圣诞是恋人一起渡过的浪漫节日，圣诞是和家人一同渡过的美满节日，而对于我来说，圣诞更像是一种期待幸福的心情。祝大家圣诞快乐！

爆料图
——宇轩的一人圣诞

米格：这张图是我特别送给宇轩的，哈哈，宇轩的真实写照。

软饼干：对不起，我们要拿着坏人卡去过圣诞节了，宇轩，保重。

宇轩：@_@ 不、不是吧！

7

6

5

6 7

宇轩：气氛都被你一下子炒冷了，放开，我来！广大宅男同胞们，我们是好人一党，我们不怕没有MM一起过节，我们有自己的幸福二次元空间！

琉璃：原来如此，讨厌圣诞是因为要一个人过节啊……

宇轩：呜呜，需要被治愈，我要C.C.我要梨花！

话梅杂志&3DM-SMV

栏目主持 宇轩

影漫空间

《反叛的鲁鲁修》终于要推出第二季了，非常期待C.C.会有什么新的表现（鲁鲁修？那个人就算了吧）。本次推荐的新番动画《豆芽小文》是一部全年龄向、风格轻松向上又能够长知识的佳作。只要你没有“洁癖”和“厌菌癖”的话……

新番鉴定馆

超萌的菌类物语

——《豆芽小文》（又名：《萌菌物语》）

故事简介

拥有能看见细菌这一特殊能力的“平凡少年”；身着性感服饰且极具女王气质的叛逆千金；一副糟老头的样子却对发酵有着资深研究的老教授……一群千奇百怪的人聚集在一所平凡的农业大学内，这里随处都充满着各种拟人化的超萌小细菌，以及那些接二连三让人捧腹的超级爆料。

看点台

除开那些搞笑的剧情和夸张的表演，在动画中无处不在的拟人化超可爱小细菌，正是使本作成为新番动画中一大黑马的标志性“吉祥物”。想知道世界上最臭，最具杀伤力，但又最好吃的食物是什么吗？看腻了那些打打杀杀和无厘头恶搞的同学，在这个虚拟的农业大学中一定会找到一番新的乐趣。

新闻角

《反叛的鲁鲁修》第二季明春放送

大量新角色陆续登场

第二季的播放时间定为明年春季，官方也公布出了一张带有新角色的资料宣传图。尽管图中并没有直接点明几位新角色的真正身分，但是已经确认的是舞台将由日本11区扩展到全世界。

御宅女于明年登陆荧幕《乃木坂春香的秘密》

平时是个完美的千金，而在端庄的外表下却隐藏着御宅女的真正面目。设定相似于《幸运星》、《旋风管家》等作，根据同名人气轻小说改编而来的《乃木坂春香的秘密》，将会在明年再次掀起OTAKU热潮。

短消息

- 《王牌投手 振臂高挥》和《黑之契约者》都将在发售最终卷DVD中收录TV未播映的第26话。
- “《.hack//G.U.》”剧场版于平安夜的前一天12月22日在日本首映。
- 《今天开始做魔王》明年春季将推出第3季。而2007年7月番动画《CODE-E》也将于2008年放送第2季。
- 曾获国际安纳西（Annecy）动画电影节大奖的法国宗教SF动画大作《renessance》将于12月21日发售日版DVD。

话梅杂志&3DM-SMV

代表日本的菌。擅长于淀粉的糖化，在制造酒、味噌、酱油等时使用。时常站在泽木的肩头，激励他或吐槽，是最常见的一种菌类。由于外表十分可爱且对人类有利无害，所以根据其造型制造出来的人形布偶也异常地受欢迎。（当然是女性居多= =）

CAST

泽木 物右卫门 直保：阪口大助
结城萤：斋贺见月
武藤葵：能登麻美子
美里熏：小西克幸
及川叶月：神田朱未

STAFF

原作：石川雅之
导演：矢野雄一郎
系列构成：高桥夏子
人设：高冈润一

虽然这种猪牛羊们成群结队地在大道上行走的场面，即使是在真正的农业大学也十分少见，但这样的画面无疑让本作的另类搞笑风格得以突出。尾随于这庞大队伍后的清洁工用铲子清除残留下来的大便时，那高超的技术也让人不得不为此感到惊叹啊。

角色资料

泽木　物右卫门 直保：阪口大助

农大农学部1年级学生。种麴店的继承人。不知道为什么能看见细菌的体质，能抓住空中的菌，也能和它们对话。

前面的菌多到了仿如大雾般让人无法看清路，但是这也仅限于能看见它们的人才会有这种感觉。在别人的眼里有这种能力的人就好像是傻瓜一样。到底拥有这种能力是好还是坏呢？

角色资料

及川叶月：神田朱未

农大农学部1年级学生。随身携带除菌喷雾的除菌狂热者。对于木的能力全然没有察觉。

热点解析

《高达 00》

作为日本的国民级动画，“《高达》系列”向来是都ACG迷们所关注的话题，作为10月新番的《高达00》尽管在目前获得了许多褒贬不一的评价，但是其综合素质还是很高的。

关键词：美型

华丽的机体+美型的角色，似乎从《高达 SEED》开始这一路线就被制作公司所贯彻沿用，在本次的新作中也毫不例外。在著名美型画师高河弓笔下诞生的主角们，被人们称为“高达版F4”也是有理可据的。

关键词：家族机设

本作的高达机体用骨灰级死忠的话来说，就是“不伦不类”。虽然主角们的机体设计并不算失败，但是其他势力的杂兵机体却被评上了高达史上的“最弱”和“最难看”这两大“冠名”。如果要勉强解释的话，也许这和动画所贯彻的，采用了现实观来进行描述的手法有所关联吧。

关键词：恋与爱

恋与爱，这是系列中不可缺少的一大特色。不管是完美的结局还是痛苦的回忆，这一点是绝对不会被系列作品所忽视掉的。但是就目前播放的话数来看，很难让人看出主角会和身边的哪一位女性产生恋情。尽管制作人在放映前曾暗示过主角的对象会是一位老江湖型的御姐，但是从动画中惟一符合这一特征的女性角色来看的话……果然还是不大可能啊。

话梅杂志&3DM-SMV

栏目主持 宇轩

最终幻想通信

FINAL FANTASY

上辑说到伊瓦利斯联盟几部作品之间的关系，不知道大家看过后有没有明白一些呢？本次宇轩将接着为大家带来有关伊瓦利斯大陆上各种种族的相关知识，一样的有趣哦。

伊瓦利斯大陆篇（二）

在零散的伊瓦利斯世界观里，种族算是一个相当鲜明的标志了。虽然几部作品之间或多或少都会出现一到两个毫无关联的新种族，但人类、莫古利、维埃拉、邦加、嗯莫和席克这6个种族基本上都是会有存在的。

人类

代表职业：忍者、空贼、导士

无论是在哪部作品中，人类的数量总是伊瓦利斯所有已知智能生命体中最多的，根据《FF XII》中的不完全统计，当时人类已经占据了伊瓦利斯大陆智慧生命体的40％以上，因此伊瓦利斯的大部分领土也都是在人类的控制之下。

其实相比其他种族，人类在各方面都不是最出色的，而平均寿命更是所有种族中最低的一个，但由于人类有超强的适应性与繁殖能力，导致整个种族不断地向伊瓦利斯各个角落扩张，最终慢慢地发展成了现在这样的局面。人类对物质与精神，比如权利、力量、知识、金钱等等都有很高的欲望，于是他们不断地开发各种技术，企图依靠科技来获得更多的力量与金钱。而对于权力的渴望，让他们集结成了众多的部落与国家，并希望凭借着自己的强大来统治别的种族。虽然人类的本质是出于私利，但对于整个伊瓦利斯来说，这也未尝不是一件好事。当然，除了战争……

莫古利族

代表职业：莫古利骑士、黑魔导士

“莫古利”这个名字取自“《最终幻想》系列”的吉祥物——那只憨态可掬的小胖猪。虽然脑袋上顶着个小红球的标志没有变，但伊瓦利斯的莫古利族和莫古利还是有本质的区别的。这里的莫古利看起来更偏向于小兔子，全身长满了柔软的绒毛，还有两只惹人爱的小耳朵，说起话来总是带着“库啵”的语气词，谁见了都想掐上一把。

光看他们的身材就可以知道，在武力上，莫古利族是完全无法与外界相抗衡的（《FFTA2》中出现了“莫古利骑士”和“陆行鸟骑士”两种莫古利族的物理攻击职业，虽然可以用多种武器，但本身的技能与攻击力都不

行），所以莫古利族把大部分精力都投入到了知识上。他们的动手能力与学习能力都很强，伊瓦利斯大部分的机工学（机械制造工业）相关事务都被莫古利族所包揽，所以我们经常可以看到莫古利在飞空艇上负责维修的工作。莫古利族在工业文明方面为伊瓦利斯作出了巨大的贡献，且由于不好战，所以大部分种族都能与他们和睦相处。

维埃拉族

代表职业：弓箭手、精灵使、召唤士

维埃拉族自从出现那一天起，凭借其“美艳”的外表，受到了很多男性玩家的拥护。和莫古利族一样，她们也有着一双长长的兔耳，可能是源于同一个祖先，而后选择了不同的进化道路吧。由于在森林中生活，狩猎就成了她们惟一获得食物的方法，所以维埃拉族人个个都是射箭高手，说是百步穿杨也没什么夸张。银色飘逸的长发是维埃拉族最值得骄傲的地方，这是她们天生便拥有的美丽财富。

维埃拉族的起源比人类悠久得多，身体素质也要强很多。特别是在奔跑和跳跃上，一双强健有力的长腿使得她们可以轻易地在森林中自由穿越。维埃拉族的平均寿命在300年左右，但成长速度却与人类相同，也就是说在她们的一生中绝大多数时间都保持在身体状况最好的青壮年阶段。另外，维埃拉族人的听觉构造比较特殊，可以听到森林所发出的“精灵之声”，从而受到森林的庇护，这也是她们为什么一直居住在森林里的原因。利用“魔雾”的力量制造出

结界是维埃拉族特有的技能，故在《FFTA》的两部作品中，“召唤士”和“精灵使”这两种职业都只有维埃拉族才能够使用。

虽然没有像莫古利族那么热爱和平，但大部分维埃拉族人一辈子都不会离开森林，所以也就没有所谓的“纷争”出现。自给自足是她们的生存方式，而科技并不是她们所需要的东西。最后，可能有许多读者都发现了，笔者在介绍维埃拉族的时候一直用的都是“她们”而不是“他们”，这是因为目前已知的维埃拉族都只有女性，关于这个问题，目前还不能解释，很可能是因为她们是一个发达的母系社会，少数的男人都隐藏在大森林里的缘故吧。（纯属猜测）

好了，今天的栏目到这里也就结束了，下次我们将会送上种族篇的另一部分，对邦加、嗯莫和席克族感兴趣的朋友一定不能错过哦。

猎人集会所

文 雷文

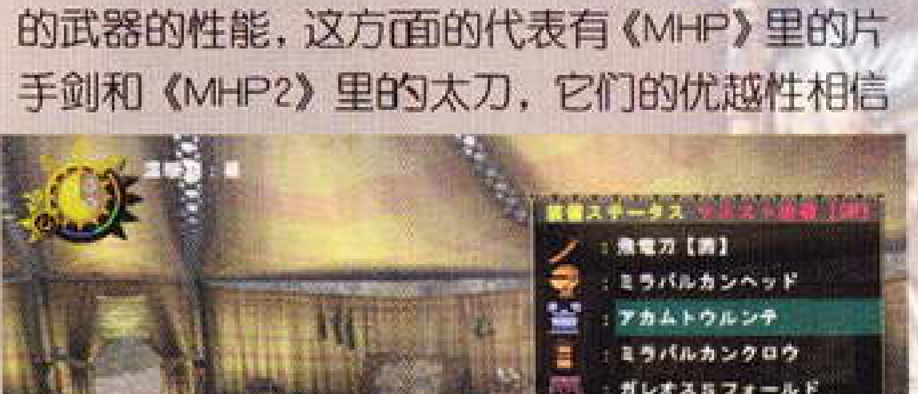
上次官方公布的《MHP2G》相关要素中，除开新怪物、新场景等几个“传统”的增加项目外，其他细节方面的小变化也是非常引人瞩目的，甚至可以说对它们的期待度超越了前者。下面笔者依旧会根据自己的理解对几个新要素发表些许观点，希望能让大家从少量的介绍文字中发掘出更多的东西。

PART❶ 紫色斩味

自从《MHG》里引入了“斩れ味レベル+1”后，由于其出色的性能而成为了近战猎人所追捧的特技之一。高等级的斩味不仅能带来更高的伤害，而且还能最大限度地避免武器的弹刀现象，因此它也理所当然地成为了配装的首要备选技能。除此之外，部分武器的原有斩味并不太理想（典型的例子就是金银对双“ゲキリュウノツガイ”），导致它们如果不靠“斩れ味レベル+1”来拉升斩味槽的话，便无法很好地发挥出本有能力。从上述几点来看，该技能在“《MH》系列”里站稳脚跟为情理中之事。

说来当得知《MHP2G》中即将引入紫色斩味系统的消息时，本人还是颇为吃惊的。毕竟《MHP2G》只能算是资料篇性质的作品，如果引入新的斩味系统就意味着Capcom将要对现有的、比较完善的武器资料进行大幅度的改动。官方对于新斩味的解释是“由于G级任务的解禁，猎人方面也将得到应有的强化”，虽然听起来合情合理，但是别忘了，游戏已经确定会为许多现有武器增加后继形态，而且防具方面也会有更强的系列出现。也就是说，即使没有新斩味的引入，猎人也是有资格去面对G级怪物的。那么在这种情况下加入紫色斩味，个人觉得有两个“可能性”，一是强制调整各等级斩味间的能力补正，使斩味系统更为平衡；其二嘛，那可能完全就是一个——噱头。

先来谈谈第一个“可能性”，在“《P》系列”的作品里，蓝色斩味和白色斩味的物、属攻补正分别为1.25/1.0625与1.3/1.125，仔细一看不难发现，两个高等级斩味的补正差异可以说是微乎其微，特别是物理攻击补正部分。反观家用机版，白斩的两项补正达到了1.5/1.125，从这个数据上来看，在“《P》系列”作品里抑制白斩能力的因素只有一个，那就是控制原本就已经很强的武器的性能，这方面的代表有《MHP》里的片手剑和《MHP2》里的太刀，它们的优越性相信



▲《MHFO》里的“斩れ味レベル+1”技能显得更为珍惜，附带有“匠”技能点的防具用一只手就能数完。

话梅杂志&3DM-SMV

不用我多说各位猎人也会有深刻的体会。

在《MHP2G》里首先可能会做的就是降低太刀的性能，这点同《MHP2》调整片手剑的性能应该是如出一辙。在这种情况下再加入紫色斩味，能力补正与家用机版白斩相仿，从而使各个武器类型之间的平衡性更加优秀。之所以会有这种理论是由于根据目前PC版《MHFO》的情况来看，各种武器在白色斩味的情况下表现并没有太大的差异，这里可以通过弹刀现象就得出明确的概念——白斩状态下几乎所有的武器都不会发生攻击反弹。如此一来，高等级斩味的优势会体现得很明显，这也就是《MHFO》里直接屏蔽了“心眼”技能的主要原因。而且还有很重要的一点就是玩家在使用喜好的武器时并不会产生一种潜在的劣势感，“各武器在紫斩状态下性能是最平衡的”，如此应该是游戏制作者在引入该系统时的初衷吧。

说第二种“可能性”为噱头，那是估计“新斩味”只是Capcom打的一个幌子：由于之前介绍中有新种狩猎笛出现，那么紫色斩味有可能是专门针对该类武器而新加入的一个概念。虽然目前尚无法解释这样做的具体原因是什么，但是有一个细节希望能引起大家的注意，那就是在上次的介绍图片中，如果仔细观察画面中女猎人的装备就不难发现她身上穿的是花瓣套装，根据对系列作品的观察来看，该类型防具是从来没有附带过“匠”技能点的。也就是说，即使没有“斩れ味レベル+1”的支持，新种狩猎笛也会自带紫色斩味，如此看来“紫斩新种狩猎笛专有”的理论还是有一定依据的。而且，在官方明确表示本作不会增加新武器种类的大前提下出现这种所谓的“新种狩猎笛”肯定会有它的独特用意。

PART❷ 新武器追加相关

通过“制作者访谈”我们可以了解到《MHP2G》里武器的总数量大概为前作两倍。对于这个数字，记得当初在得知的时候曾困惑于“Capcom哪里来这么多新武器进行追加”，不过从这段时间内该公司在《MHFO》里“疯狂”添加新武器的举动来看，之前的担心完全是多余的。新武器的追加无非是同种类、同属性武器增加，又或同种类武器属性的补完，又或现有武器的强化形态出现这三种方式。其具体目的也有所不同：第一者是拓宽玩家的选择面，这样无论在什么时期都会有理想的目标进行选择。第二者是对一些带有试验性质的新武器种类进行属性方面的补完，熟悉《MH2》的朋友应该知道当初铳枪初登场的时候属性就少得可怜，直到现在才算成了气候。而第三者则是为了让猎人能更轻松地应付G级怪物。无论怎样，武器数量的追加都会让你寻找到新的目标。本次专栏最末为大家呈上本月《MHFO》更新出现的部分新武器赏析，请读者们擦亮眼睛，说不定在《MHP2G》里就能发现它们的身影哦！

▲“封龙刀【裂破】”的出现完全打破了“龙刀【胧火】”一家独好的局面，其性能也完全凌驾于后者之上。

▲新鲜出炉的“火焰双刃”，相比金银对双，它最大的优势则是体现在斩味长度上。

▲令人感到惊讶的红黑铳登场，数据相当完美，看来Capcom有扶持铳枪的意愿。

话梅杂志&3DM-SMV

机器人格纳库

栏目主持 乌冬

自从乌冬我在76辑的小编寄语中表明还没看《高达00》后，遭到了众多高达粉丝的口诛笔伐。在经过深刻的反省后，乌冬想到自己身为“机器人格纳库”的总司令，一定要与时俱进才行，所以最近终于再次关注起这部话题之作(众人：谁信啊！)。呃……不好意思，扯远了，回到正题吧，继上次栏目介绍了一年战争后，这次继续为大家介绍的是描写有一年战争的另一部PSP游戏《高达 战争编年史》，作者在文章里为我们介绍了游戏里密码任务由来，希望大家喜欢。

《高达 战争编年史》密码任务小考究

VOL.1

文 壮绝西多卫士鼻孔

《高达 战争编年史》是由NBGI公司推出的PSP3D动作游戏“《高达战争》系列”的最新作。本作中无论是登场机体还是任务数量都是历代最多的，并且新采用的“分支任务”系统还将能够根据玩家的游戏情况使之后任务的内容发生变化，除此之外，本作还收录了各种隐藏任务……

笔者才疏学浅，以上是摘自官方介绍里的一段话(乌冬：你还真省事)。诚然，作为在PSP上的一款集“《高达》系列”之大成的作品，《战争编年史》诸如史上“最多机体登场数”、“最多任务”，“最强动作性”(“最”字纯粹加强语气，请各位《机动战士高达SEED 联合对扎夫特》的粉丝息怒)等头衔早已妇孺皆知，为了这些要素而追求完美的潜心研究者也不在少数。在这里笔者并不是想跟大家搞什么系统研究，而是把目光放在各种隐藏任务的出现上，为大家介绍《战争编年史》里那些特别密码任务的由来。

玩过《高达 战争编年史》的人都知道。只要在游戏里输入官方公布的密码就能开启相应的密码任务。这些任务通常都是一些杂志或者是网站相关特别任务。因为国内对这些接触的渠道有限，大多数人在挑战这些任务的时候根本搞不清个所以然，最后只是为了通关而通关，乐趣自然是少了一大截。而这次希望通过笔者的介绍能令各位喜欢《高达》的玩家回头去挑战这些任务的时候获得截然不同的乐趣。

《队长のザクさん 最终回》

故事大纲

出自：月刊《GUNDAM ACE》连载漫画《队长是扎古先生》。

《队长是扎古先生》说的是一个被基地司令藐视，且又得不到自己新型机队员们认同的悲惨小队长扎古先生在经历了各种磨难后最终取得真经的故事。哦，错了，应该是最终成长为一个真正的英雄的故事。整个故事大纲虽然俗套，却因为作者大和田秀树突发奇想把MS和MA这些机械赋予了人的感情，使整个故事有血有肉，再加上不断的笑料，让其成为了在《GUNDAM ACE》中超人气的连载漫画之一。

话梅杂志&3DM-SMV

人物介绍

扎古队长(副队长)

宇宙要塞所罗门第107小队副队长，但身为旧型机的他却是最新型机们的小队长，这令他的部下们根本不把他放在眼里。后来因为不堪重压，扎古队长退出了军队变成了逃兵，可最后还是因为不放心自己的战友们而回到了部队，令人意外的是回到部队后扎古队长变成了自己后辈的部下。而且没多久就被调往前线的地球查布罗参加最惨烈的战斗了。

火焰图(队长)

扎古队长的部下，甘恩的男朋友。性格火暴。后来顶替扎古队长成为了小队新队长。

司令(司令)

宇宙要塞所罗门的总司令，甘恩的母亲，典型的女强人形象。她对扎古队长要求非常苛刻。其实对扎古队长抱有期望。扎古队长被调到查布罗前线也是她的决定。

扎古队长(真队长)

在最前线历练后的扎古队长。在联邦发动星一号作战的时候及时赶回了所罗门。面对白色恶魔高达也毫无惧色。成为了真正的英雄。

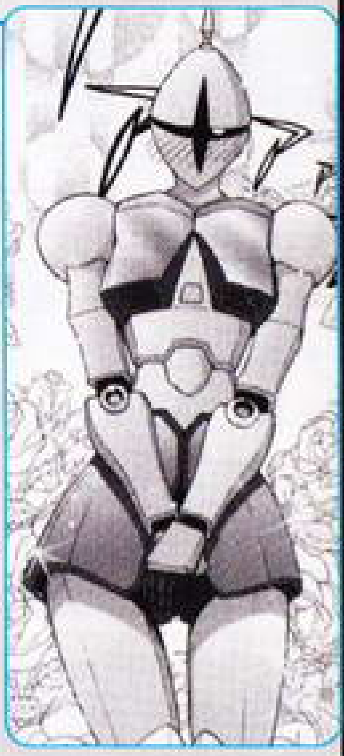
穿裙子的

与“猪鼻子”互相嘲讽的队员A。

猪鼻子

与“穿裙子的”互相嘲讽的队员B。

甘恩(新人)



基地司令和旧扎古老爹的女儿，为了男朋友火焰图而向司令恳求分配到基地来，继而被分到扎古队长小队。对扎古队长抱有好感，不过也只是因为其跟他父亲同是扎古系的原因而已。不过她似乎不知道旧扎古老爹是自己的爸爸。

SIDE 6的扎古雷洛

SIDE 6酒吧的妈妈桑，在酒吧关照着成为逃兵的扎古队长并对其产生感情，看见扎古队长心里还是记挂着军队时，便鼓励其回到了军队。

旧扎古老爹

历战的老兵。司令的前夫，同时也是甘恩的父亲。以平民身分在所罗门开了一家兵器修理店。非常看不惯年轻新型机们的轻浮自大。对扎古队长照顾有加。

在游戏的任务里玩家要一一击破漫画里的旧扎古老爹、司令等众多角色，最后战胜真·扎古队长便能完成任务。虽然难度不高，而且机体建模也是直接用现成的而没有经过任何修改，不同的只是把角色的名字加上了去而已，但是在做任务同时还能回忆漫画里的情节还是不错的。

因为乌冬以篇幅不足这个缺乏新意但很好用的理由，所以咱这次只能放一个任务的介绍。至于其他如GUNDAM.INFO、电击、FAMI通的任务咱们一起留在以后介绍。（乌冬：是因为你拖稿的理由吧）

话梅杂志&3DM-SMV

米饼教室

栏目主持：米饼

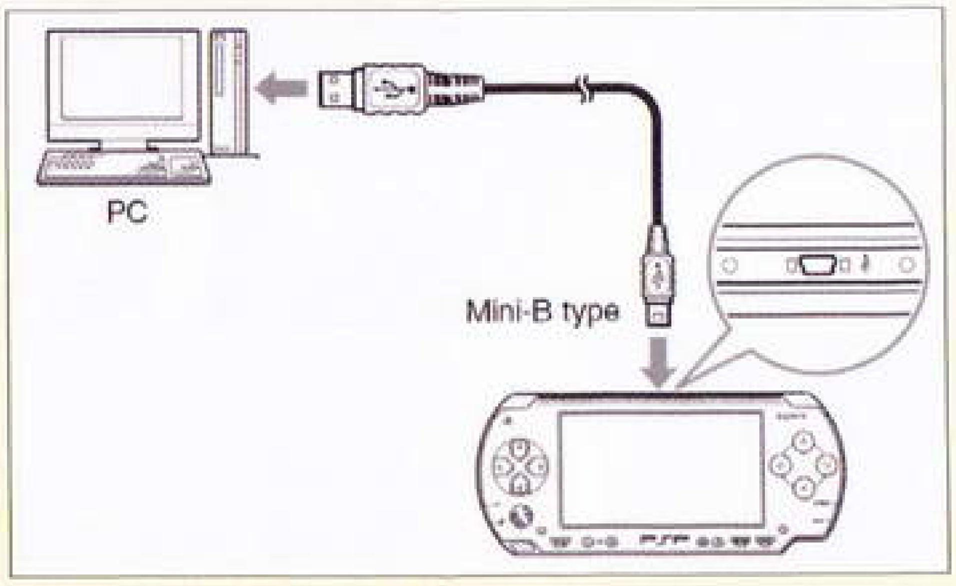
如何用PSP看图、看片、听歌，这些功能我们都已经在米饼教室的前几辑中为大家做了详细的介绍，下面就让我们接着来看看PSP最重要的一个功能——游戏，虽然说起来游戏这个功能应该是使用起来最简单的，但遇到的问题却往往也是最多的，因此本辑米饼教室中，我们就来为大家谈谈如何玩转PSP的游戏功能，大家鼓掌欢迎米老师登场吧！（!@#$%^&*……只见鸡蛋、番茄、大白菜飞上讲台……）

米格：刚才是谁的臭鸡蛋丢得那么准，想让我米格成咸蛋超人啊！
软饼干：我可一直都站在你旁边同甘共苦，不过我倒是看见一个穿着红风衣、留着刺猬头的小子在人群中猛扔鸡蛋来着……
米格：莫非是宇轩那臭小子干的？
软饼干：确定一定以及肯定！
米格：软捕头，快去把那小子给我抓回来打五十大板！
软饼干：（—_—|||）看来这《武林外传》害人不浅啊！

游戏拷贝就这么简单

米格：宇轩，你知错吗？
宇轩：我、我做什么了？
米格：你……你把PSP游戏镜像拷错目录了！
宇轩：我拷到哪里了？
软饼干：你拷贝到记忆棒根目录下了……
宇轩：那应该拷贝到哪里呢？
米格：PSP采用的是与手机类似的目录识别文件机制，如果某个类型的文件放错了目录，是无法在PSP系统中识别出来的，之前我们已经为大家介绍了音乐、视频、图片文件的目录放置方法，接下来我们就来看看游戏的放置方法吧！当然，这种方法只适合使用自制固件的玩家，官方固件可不提供通过记忆棒运行游戏ISO的功能。(^_^)

1 将PSP通过USB连线与电脑相连，打开PSP，选择“设定”→“USB连接”一项，将记忆棒识别为电脑上的可移动磁盘。



2 将网上下载的游戏镜像文件解压缩，并将解压获得的ISO、CSO文件复制到记忆棒根目录下的ISO文件夹中。

3 如果拷贝的是PS模拟游戏，则进入记忆棒的PSP\GAME目录下，建立一个任意名称的文件夹，将模拟游戏的EBOOT.PBP主程序拷贝到这个目录中。

运行游戏更加简单

米格：玩了这么久的PSP，怎么启动游戏你总该知道吧，宇轩同学。
宇轩：你讲吧，我听着呢。
软饼干：米老师的意思是让你讲，你还想挨板子啊。
宇轩：讲错了还不是一样挨板子，人生啊！

1 运行UMD游戏比较简单，首先将UMD光盘放入PSP。

2 打开PSP，这时按下左右键，在XMB界面中找到游戏图标。

3 按下上下键将光标移动到UMD图标上，这时图标就会变成放入的游戏图标，并更换XMB背景、播放游戏音乐，按下○键确定运行即可。

4 如果你的固件版本过低，会出现升级固件的提示，当然，不建议大家升级官方固件，出现这种现象最好找个最新版本的自制固件进行升级。

5 运行ISO游戏也并不麻烦，完成拷贝工作后回到PSP的XMB界面，按上下键找到“Memory Stick”一项后确定。

6 这时里面就会出现ISO游戏的图标，按上下键选择自己想要玩的游戏，并按○键确定即可进入。

7 通过记忆棒玩ISO游戏同样会出现升级提示。除此以外，还有可能出现错误退出的现象，这是由于ISO游戏选择的引导方式有问题，下面我们会做详细介绍。

引导方式，玩ISO游戏最大的问题！

宇轩：米格大哥，怎么我的PSP拷贝了ISO却无法启动啊。

米格：正要说到引导的问题，你就给撞上来了。

宇轩：引导问题？这是什么意思？

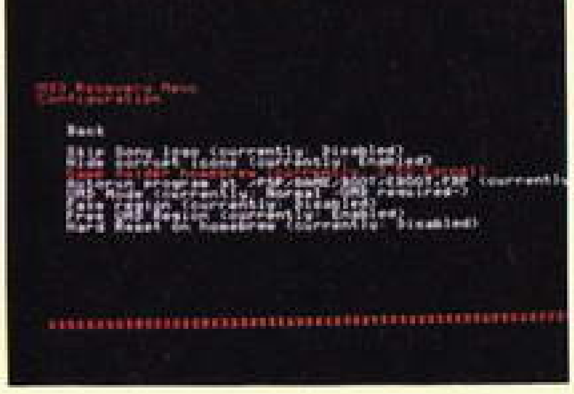
软饼干：小子玩PSP也太晚了吧，怎么都好像没经历过DevHook时代一样……

米格：那就听我慢慢给你讲吧。由于PSP特殊的加密机制，想要玩记忆棒上的ISO游戏，最初是需要使用UMD光盘引导获得加密信息才能进入游戏的，这也就是PSP引导盘说法的来由。而之后，随着破解技术的提高，出现了不需要UMD引导也能运行ISO的引导软件，这种方式在减少UMD损耗的同时还能为购机玩家省去一笔购买引导盘的小开支，自然是不错，但这种技术却始终无法达到UMD引导那样完美的兼容性，经常会出现某些游戏ISO无法启动的错误。当然，现在M33免引导驱动兼容性已经非常不错，很少会出现无法运行的游戏，但如果你本身并没有将驱动换成M33而引导方式，自然就会碰到这样那样的问题了。3.71 M33自制固件目前整合了三大免UMD驱动以及UMD引导驱动，使用时大家就要多活用这些引导模式，从而实现ISO通吃的目标！

1 打开PSP时按下R键进入自制固件的修复菜单。

2 选择第二项Configuration，按×键进入进行详细设定。

3 选择下方第五项UMD Mode，每按一下×键就会更换一种引导模式。一共有四种引导模式，下面给出这四种模式的详细介绍：



名称	功能
Normal –UMD required–	通过UMD引导，兼容性自然是最好的，不过必须要玩家拥有一张UMD光盘
M33 driver –NO UMD–	通过M33免UMD驱动引导，无须UMD光盘，是目前兼容性最好的免引导驱动了
Sony NP9660 –NO UMD–	从Sony官方固件中提取的免UMD引导驱动，兼容性不错，适合大部分游戏，如果通过M33无法正常进入游戏，可以选择此驱动尝试
OE isofs legacy –NO UMD–	通过OE系列自制固件提供的免UMD驱动引导，由于没有更新，许多新游戏都无法使用，同样只能作为备选项

米格：从上述情况来看，当然最推荐大家使用M33免UMD引导驱动，如果你拥有一张UMD光盘，那么在游戏无法运行时再放入光盘采用Normal引导，如果没有UMD光盘，就尝试一下其他几种驱动，这样就再也不怕游戏运行出错的问题啦！当然，运行PS模拟游戏其实也有类似的问题，解决办法我们还是在下辑为大家解答吧！

玩转NDS

文 小超 编 米格

NDS软件学院

VOL.17

周末去超市逛了逛，发现摆了好多圣诞树，售货员头上也都戴着红白相间的圣诞帽，这才体会到圣诞节将近了。买一台NDSL送给小朋友做圣诞礼物是不错的选择。只是NDSL上，还有多少游戏适合小朋友呢？下面先一起看看近期的NDS软件新闻。

软件新闻

DSSaveTools 新版发布

小蚂蚁工作室开发的NDS游戏存档转换软件DSSaveTools于12月3日推出V1.1.1版。新版增加了对Wii和NGC两款任天堂电视游戏主机存档信息的识别功能，看来这将成为软件以后的发展方向；继续完善了将《口袋妖怪 钻石·珍珠》的512K存档转化为256K其他格式的功能，通过以前版本无法转换成功的朋友可以试试新版；增加了原存档有用数据提示功能，不至于勿删有用数据；增加了对Gbalpha新产品GBA扩展卡以及M3DSR烧录卡的支持。

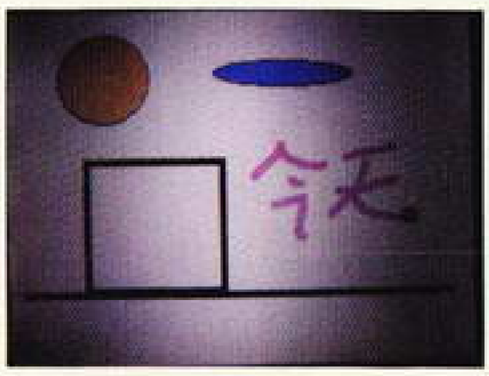
Swift.ROM 新版公开

国人开发的NDS、GBA、FC游戏ROM管理软件Swift.ROM于11月末、12月上旬推出V7.11.25、V7.12.01、V7.12.08三个版本。新版修正了设置窗口中部分翻译问题；删除原先位于sourceforge.net服务器上的图片，以后只能使用新版软件下载游戏图片；修复了下载图片时可能出现图片重复下载的错误。新版还修正了验证压缩ROM时对无需解压文件的处理。此前版本中验证压缩ROM时，所有压缩文件要先解压再验证，但是很多时候，压缩文件中并不存在需要验证的ROM。新版中，解压之前会先判断一下解压

文件中是否存在需要验证的ROM，然后再判断是否需要解压。另外，作者计划到2008年将所有2007年的游戏图片打成一个压缩包供用户下载，进入2008年后，每次发布新版都附带一个图片更新包，从而解决游戏信息和图片不一致的问题。

Reno Studio 圣诞版即将推出

Willreno开发的NDS用中英文记事本、绘图多功能软件Reno Studio将于圣诞节期间推出新版。据悉，新版将支持模糊拼音，可以在不同文件之间进行拷贝和粘贴文字，能够直接在文件列表中选择文件，而无需输入文件名，



并加入了文件预览功能。新版将支持最大10套皮肤，用户可以自由切换自己喜欢的界面。在绘图版方面，将增加基本的图形绘制功能，实时显示绘制结果，并加入了填充桶、画刷等工具。新版的Reno Studio功能将更强大，一起期待吧。

软件学院

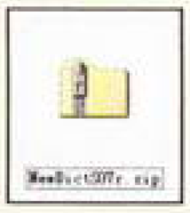
NewDictS 使用教程

软件名称： NewDictS
最新版本： V0.7r
软件作者： Sesa
相关网站： http://www.tvgame360.com.tw/viewthread.php?tid=21913

NDS发售之初，国内很多玩家评论其外形像文曲星。文曲星是北京金远见公司开发的电子词典，在学生中有着极高的人气。文曲星产品均为翻盖式，难怪很多玩家如此评论NDS的外形。可惜，NDS虽然长得像文曲星，但并没有电子词典的功能，浪费了触摸屏。NewDictS则是一款专为NDS开发的词典软件，可以在NDS上实现单词查阅的功能，让NDS变为一台真正的文曲星。NewDictS采用了StarDict的通用词库，像《21世纪英汉汉英双向词典》、《牛津英汉双解词典》等词库都能正常使用。NewDictS更支持日文、法文、德文等多国语言词典，并支持发音，绝对是外文学习的好帮手。除了字典功能，NewDictS还能浏览TXT格式的电子书。下面一起看看NewDictS的具体使用方法。

安装

1



从网上下载NewDictS并解压缩。目前软件最新版本是V0.7r。

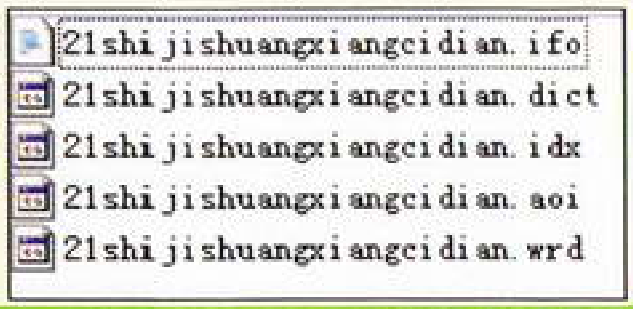
2

将主程序NewDictS.nds主程序以及NewDictS文件夹拷贝到NDS烧录卡根目录下。

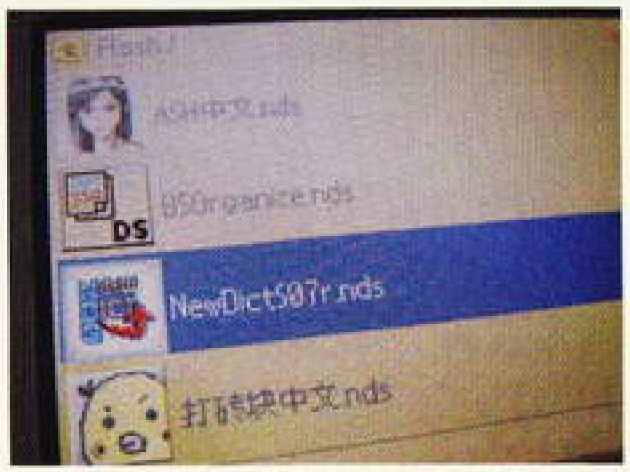
查字典

1

将下载的词典文件解压缩，词典文件由.dict、.idx、.ifo、.wrd、.aoi等格式的文件组成，将所有文件拷贝到NewDictS文件夹下的dict目录中。我们可以将多个词典的文件拷贝进去。如果有发音文件，将其拷贝到voice中，某些词汇还可以实现发音。

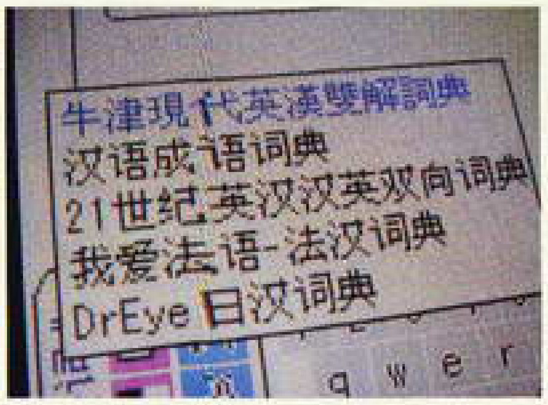


2



将烧录卡插入NDS，打开NDS找到程序并运行。

3

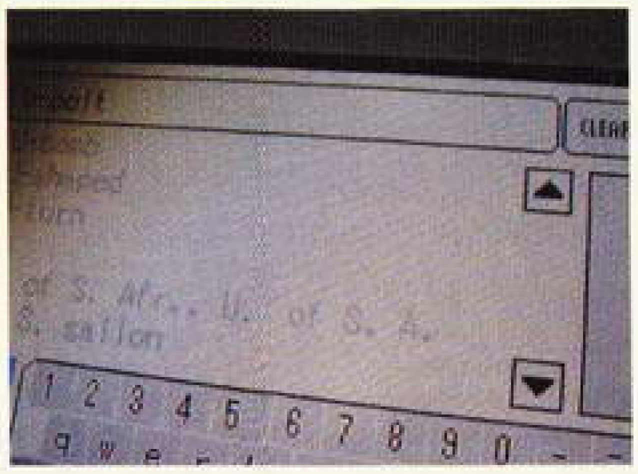


NewDictS会扫描dict目录中的词库并罗列出来。用十字键移动光标选择词库，按A键确定进入词库。

4

我们可以直接点击下屏的虚拟键盘输入字母。

5



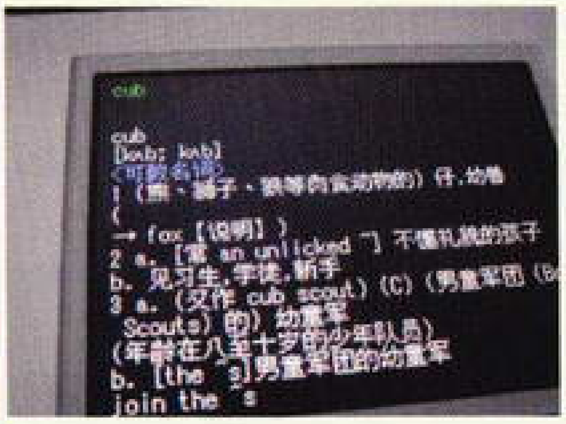
点击上、下箭头可以移动光标选择备选词汇。点击Clear按钮清除输入的字符。

6

点击键盘左边的"拼"符号进入拼音输入法，我们可以通过拼音输入汉字。输入字母后点击空格键会显示备选汉字，直接点击相应汉字即可。

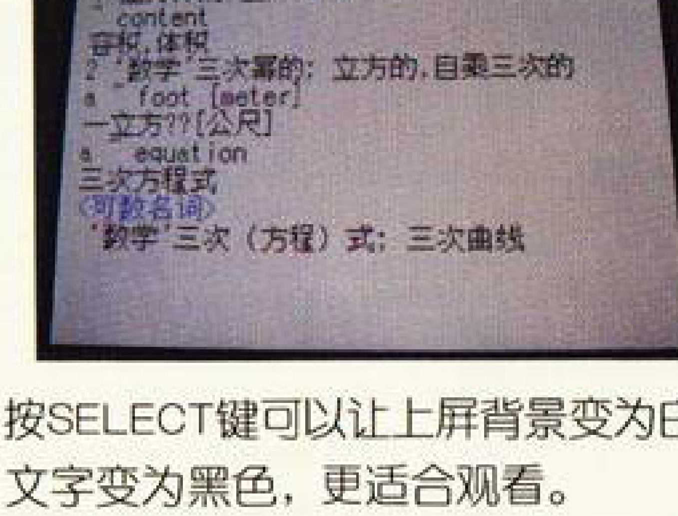
7

上屏中会显示输入词汇的释义。



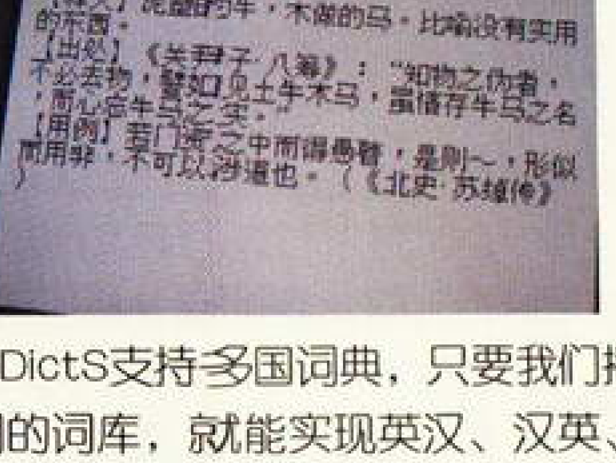
按键	说明
↑	上翻一行
↓	下翻一行
←	上翻一页
→	下翻一页
A	切换键盘字符
B	下一个词汇
X	上一个词汇
Y	切换输入法
START	进入词库选择列表
SELECT	切换背景色
L	发音图标出现时词汇发音

8



按SELECT键可以让上屏背景变为白色、文字变为黑色，更适合观看。

9



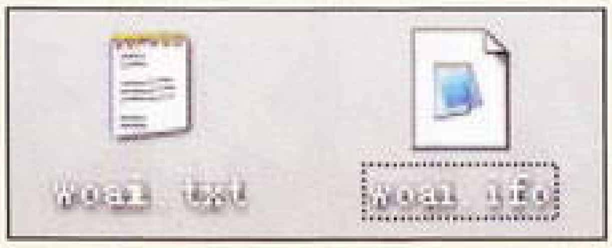
NewDictS支持多国词典，只要我们拷贝进不同的词库，就能实现英汉、汉英、汉汉、汉日等不同语言词汇之间的查询。

话梅杂志&3DM-SMV

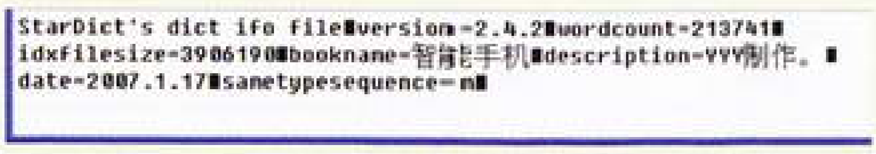
看电子书

1 将TXT格式的文本存储为UTF8编码。

2 随便将一个词典的IFO文件拷贝过来，改为同TXT文档同名。



3 打开IFO文件，不要改变其中的格式，对bookname=后的信息进行更改，自己想要的文本名称。

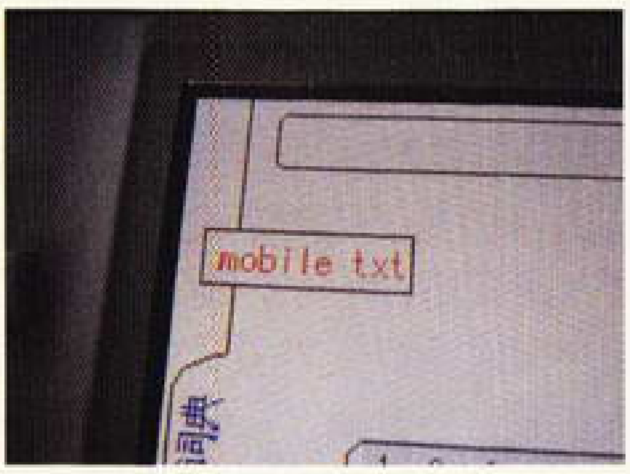

StarDict's dict ifo file■version=2.4.2■wordcount=213741■
idxfilesize=3906190■bookname=智能手机■description=VVV制作。■
date=2007.1.17■sametypesequence=m■

4 将TXT、IFO文件拷贝到烧录卡NewDictS目录下的book文件夹内。

5

在NDS上运行NewDictS程序，首先进入词典界面。

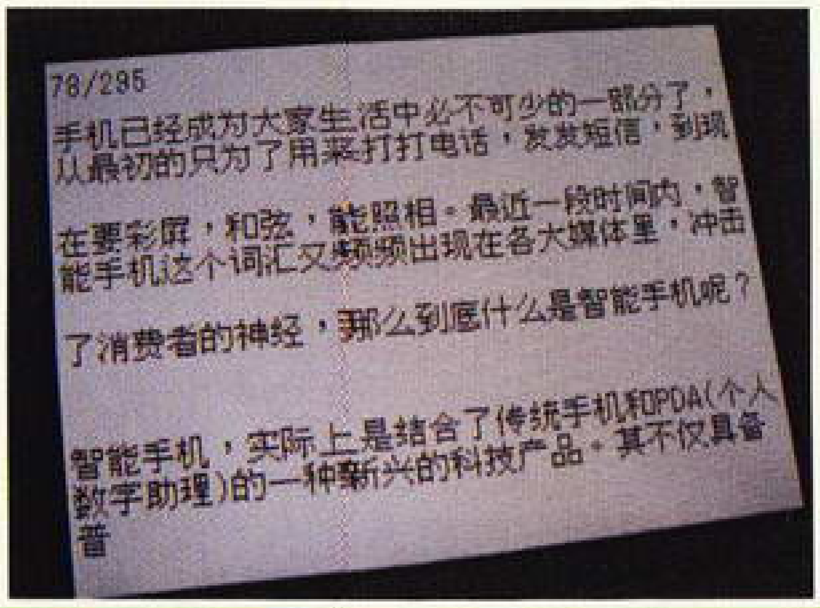
6



连续按两次START键调出电子书选择列表。用方向键选择电子书，按A键确定。

7 上屏会显示电子书。

按键	说明
↑	上翻一行
↓	下翻一行
←	上翻一页
→	下翻一页
R	连按两次存储书签



NewDictS的功能着实强大，让NDS变成了一台专业电子词典。看看，有了NewDictS，NDS也能和学习挂上勾了。

小时候，感觉21世纪是那么地遥远。转眼间，21世纪已经过去整整8年。生活节奏加快的同时，时间也相应变短了。最后感谢一起游(http://www.17u.com.cn)网友的大力支持。

烧录卡新闻站

VOL.23

文 小超 编 米格

Namco新作《无瑕传说》的推出再次让众多烧录卡陷入滑铁卢。由于采用了全新的MobiClip视频格式，导致了包括M3DSR、M3DSS、SCDS等在内的众多烧录卡都无法运行游戏，卡在片头动画上。不过还好，众多厂商在第一时间发布了升级程序，解决了问题。下面一起看看近期的烧录卡行业都有哪些新闻发生吧。

M3/G6

厂商网站：http://www.gbalpha.com

M3、G6新版烧录软件发布

Gbalpha于12月5日发布了M3用烧录软件M3 Game Manager V35e版。新版解决了《仓鼠生活2》美版无法软复位的问题，现在可以软复位了；修复了《马里奥聚会DS》欧版、《雷曼 疯兔危机2》、《海绵宝宝 玩具机器人来袭》欧版、《动物园诊所》美版只能使用安全模式运行的问题，现在可以使用快速载入模式进行游戏了；新游戏《无瑕传说》日版片头动画也能够正常播放了。新版还更新“一指通”智能库，NDS第1770号之前的ROM均可自动配置强制读取并使用中文游戏名称显示。

Gbalpha于12月5日同步发布了G6用烧录软件G6 U-DISK Manager V4.9e，更新内容同M3 Game Manager V35e版。

M3DSR、G6DSR内核更新

Gbalpha于12月4日、7日发布了M3DSR、G6DSR用V2.7c X(A12)、V2.7d X(A13)内核。V2.7c X内核改进了目录显示速度和界面运行效率；解决了M3DSR运行《无瑕传说》日版无法播放片头动画的问题。V2.7d X内核游戏配置文件改为存放在每个游戏所在文件夹下，避免了因更新系统导致配置参数丢失的问题；游戏目录选择设定中支持根目录选择存放游戏；解决了游戏软复位退出后，使用引导功能进入Slot2槽烧录卡NDS模式或GBA模式时白屏的错误；解决了部分NDS游戏无法使用软复位的问题；自动中文名称显示对照支持到NDS第1770号ROM。

M3DSS内核更新

Gbalpha于12月9日发布了M3DSS用C11(V1.09)新版内核。新版解决了《无瑕传说》日版片头动画无法正常播放的问题以及游戏运行中的一些错误，现在能够正常游戏了。

Supercard

厂商网站：http://chn.supercard.cn

SCDSO新内核发布

SuperCard于12月5日发布SCDSO用V3.0内核。新内核增加了NDS游戏即时存档功能，修正了《主题公园DS》日版游戏中无法打开金手指界面的错误，补丁库和存档信息库更新至NDS第1728号ROM，在“关于”窗口中加入即时存档版本信息以方便玩家交流存档文件，更新了SuperKey.NDS文件，修正了引导Slot2槽SC烧录卡玩GBA游戏会花屏的错误。

即时存档功能使用时需要勾选相应的项目，首次载入游戏时间比较长，第二次再次载入时时间会正常，还会在存储卡中生成5MB左右的SCL格式文件，用户要确保存储卡内有足够的空间。目前，SCDSO已经提供了即时存档、即时金手指、即时攻略、多存档系统四大功能，真正做到了即存即用，在功能上走到了同类产品的前列。详细情况请参见下辑《掌机王SP》评测文章。

SuperCard还于同日推出了Slot2槽的SC烧录卡用V2.64版烧录软件，解决了《无瑕传说》的运行错误，修正了读卡速度问题，转换时请选择“快速玩游戏”选项。

AceKard

厂商网站：http://www.acekard.com

AceKard R.P.G.新内核推出

烧录卡新贵AceKard R.P.G.于12月2日、9日推出V4.04版、V4.05版新内核。V4.04版修复了大部分游戏单卡联机的问题。此前，某些游戏在单卡联机的时候，如果另一台NDS没有刷机，会出现无法联机的现象。新版则修正了这个问题。进入烧录卡主界面后，按下START键，然后选择特殊功能菜单打开单卡联机兼容性的选项即可。V4.05版加入了对软复位的支持，在烧录卡主界面中按下START键，选择特殊功能菜单，打开软复位功能，在游戏中同时按下L、R、A、B以及十字键的下即可回到烧录卡主界面。新版中在主界面按下R键仍会调节亮度，但参数不再保存到配置文件内。只有按START键在呼出菜单中修改或者使用触摸笔修改才会保存到配置文件内。这样可以防止关机时不小心触碰到R键，导致在写文件时关机造成的文件系统损坏。注意，如果打开特殊功能中某些选项后发现个别游戏运行不正常，请将选项关闭。

NCard

厂商网站：http://www.superdslink.com

NCard新内核即将推出

很久没有更新的NCard最近放出话来，将于圣诞节前发布新内核。新内核将对底层读写驱动进行更新，软件界面也将更换，还会增加实用的金手指功能。新内核会解决众多方面的错误，目前使用有问题的用户一起期待吧。

DSTT

厂商网站：http://www.ndstt.com

DSTT新品推出

临近年末，将迎来寒假购机潮，全新烧录卡DSTT放在此时发售可谓恰逢时机。DSTT是标准的三免烧录卡，支持SDHC标准的大容量TF卡，完全满足用户对容量的需求。另外，DSTT还支持ActionReplay金手指，方便对游戏进行更改，可以对软件自动打补丁，兼容众多自制软件。DSTT的包装不大，但附赠的配件却极为丰富。除了有读卡器和伸缩式的USB连接线外，附带了GBA、网页浏览器二合一扩展卡以及震动卡，让用户能够享受网页浏览、游戏震动以及GBA游戏的乐趣。最让人吃惊的是DSTT的价格，普通版官方售价只要178元。附赠GBA、网页浏览器二合一扩展卡以及震动卡的豪华版价格也只有238元。目前在网上，只要花150元就能买到普通版。优秀的性能加上低廉的价格，是否会成为DSTT的制胜法宝呢？估计只有等市场来检验了。有关DSTT详细评测请参看本辑相关文章。

话梅杂志&3DM-SMV

力求尽善尽美

——烧录卡新秀DSTT评测

文 Raeca 编 米格

当前，Slot1烧录卡已经进入成熟阶段，各厂商也都在积极推出新的产品，而DSTT作为一款刚刚上市的新型Slot1烧录卡，在这个大打“功能牌”的时代里却另辟蹊径，尽管该有的功能一个都不少，但却没有搭载什么新功能，反而专攻于各项功能的全面性、稳定性与易用性，根据厂商的介绍，他们希望将每一项功能都做到尽善尽美。那么，接下来就请跟随Raeca一同来看看DSTT的实际表现吧。

简约时尚的包装设计

DSTT的包装设计，只能用“简约”二字加以概括。一款产品成功与否，很大程度上取决于包装给人的第一印象，而DSTT给人的感觉便是简约大方却又不失时尚要素。

包装以数码产品中较为多见的黑色为主色调，配以简洁的品牌LOGO，构成了鲜明的对比与视觉冲击，稳重的设计中透射出强烈的科技质感，将简约时尚的设计风格发挥到了极致。

在包装的下方，简单的几个图标将DSTT的技术规格简单明了地进行了标注，microSD卡的LOGO意味着DSTT是使用microSD卡作为容量扩展介质，而SDHC标准的LOGO则标志着DSTT支持使用SDHC（SD 2.0）标准生产的大容量microSD卡。

目前已经上市的DSTT分两个版本——标准版与豪华版。标准版内含DSTT烧录卡一片、USB2.0 SDHC TF高速读卡器一个、NDS卡片保护盒一个、内核程序光盘一张，官方建议零售价为178元；而豪华版则在此基础上增加了一张震动卡、一张内存扩展卡和一条USB伸缩充电线，而内存扩展卡不仅支持浏览器上网，还能支持GBA游戏的运行，建议零售价为238元，从价格上来说算是相当实惠了。但标准版与豪华版在外包装上并没有区别，仅在包装的左侧进行了标注。如果是豪华版则会在RUMBLE PAK（震动卡）与GBA & BROWSER上打上小钩进行标注，没有画钩的便是标准版了，玩家们在购买时可以由此进行区分。

包装背面详细列出的DSTT技术规格与功能：

- Slot1接口，免刷机，内建引导功能，并可引导GBA端烧录卡；
- CleanROM支持，毋须电脑软件转换，游戏兼容性100%；
- SDHC TF和标准TF全兼容，最大支援4TB容量（4096GB字节）；
- 硬件SDHC高速传输，支持任意速度TF卡，杜绝拖慢；
- 直接存盘到TF卡，无需电池记忆，永不掉档；
- 自动识别存档类型，不需要更新存档库；
- 全面支持自制软件，自动DLDI，支持Moonshell多媒体；
- 直接支持FAT16和FAT32文件系统，兼容各版WINDOWS；
- 内建ActionReplay金手指，可编辑的金手指代码库；
- 微功耗设计的专用主控芯片，有效延长使用时间；
- 友好的图形界面、全程按键、触摸操作，支持个性化皮肤；
- 支持四键复位；
- 支持Wi-Fi、震动包、浏览器；
- 支持Download play；
- 支持DSL四级亮度调节功能；
- 附增SDHC高速读卡器，极速复制文件；

从列表中我们可以看到，DSTT的功能十分强劲，但是否真如包装上所说的那样，我们还需要测试后再做定论。

话梅杂志&3DM-SMV

精益求精的硬件做工

无论包装多么精美，烧录卡作为拥有一定技术含量的周边产品，其硬件做工是相当重要的。

DSTT烧录卡

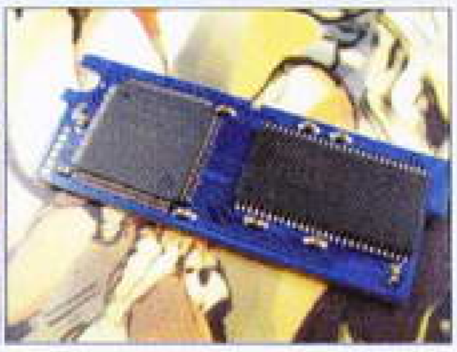
与一般的Slot1烧录卡一样，DSTT与NDS正版游戏卡片在外型上完全一致，并且采用了与正版卡片一样的超声波密封技术，整张烧录卡找不到一颗螺丝但却封得严严实实，并且表面与边缘都十分平整，没有突起、凹陷与毛刺，使用时插拔顺畅。microSD卡卡槽为弹出式设计，方便平时microSD卡的取用。拆开卡带，我们能清楚地看到电路板印刷走线排布合理清晰，元件焊点颗粒均匀圆润，没有一个毛刺与虚焊焊点，整体工艺处于中上水平。

迷你读卡器

这款迷你microSD读卡器，算得上是当前烧录卡附赠产品中最为精致的一款了，不仅外形小巧可人，而且支持SDHC标准的新型microSD卡（当然也支持以前的普通microSD卡），还支持USB 2.0传输标准，能够极其快速地完成NDS游戏的拷贝。

震动卡与扩展卡

拆开豪华版所附赠的两块Slot2扩展卡，我们可以发现这其实是由老牌烧录卡厂商Ewin代工制作的，与先前曾单独发售的Ewin震动卡以及Ewin扩展卡一模一样，其中震动卡采用的是松下震动电机，而GBA和浏览器缓存则使用了256Mb三星芯片制作，硬件做工也值得一赞。



USB伸缩充电线

众所周知，想要玩日版NDSL，还必须另外配置一副220V转110V的变压器，而DSTT豪华版包装中附带的这条USB充电线无疑又为玩家们节省了笔开支——只要插在电脑USB接口上便能充电。

简单易用的功能

官方网站：http://www.gamebios.net/

最新内核：TTMENU V1.06

无论烧录卡的功能有多么强大，无法使初次使用的玩家十分快速掌握使用方法，那么产品的易用性便是不合格的。接下来就请跟随Raeca一起来看看DSTT的易用性能得几分吧。

安装内核与拷贝游戏

DSTT在包装内附带了支持SDHC标准的microSD卡专用迷你读卡器无疑为玩家提供了很大的方便，除了烧录卡之外，仅需要再购买一款合适的microSD卡便可以拿回家使用，而不会出现买了烧录卡与microSD卡，回到家却发现没有相应的读卡器往microSD卡内拷贝游戏这样令人沮丧的情况。

与其他Slot1烧录卡一样，初次使用DSTT需要在microSD卡上拷贝菜单及系统文件，之后方可在NDS上正常启动烧录卡了。

话梅杂志&3DM-SMV

下载最新版内核压缩包，将CHS（简体中文）文件夹内的“TTMENU.SYS”、“TTMENU.DAT”以及“TTMenu”文件夹一起拷贝至microSD卡根目录，便完成了全部的安装工作。而游戏的安装也十分简单，直接将*.nds游戏ROM文件从压缩包内解压，并拷贝至microSD卡上的任意目录下即可。相信只要掌握电脑初级使用的玩家便能轻松掌握。

亲切直观界面与图标

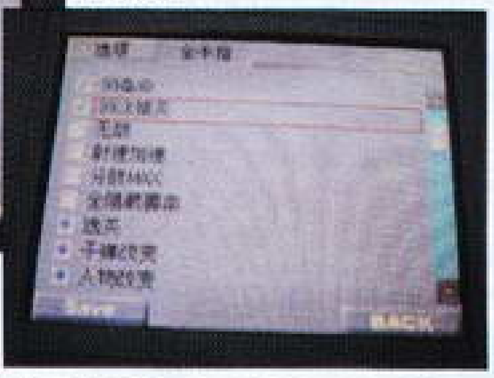
▲上屏

▲下屏

DSTT将会自动扫描microSD卡上的*.nds文件，然后生成游戏列表，所以游戏可以放置在任意目录下，之后会被整合到一个菜单里。

DSTT的界面充分利用了NDS的上下双屏设计，在上屏显示游戏的详细信息，包括文件名称、文件大小、存档日期、厂商代码；下屏则采用对应触摸控制的列表，每款游戏除了显示其图标、文件名称以及文件大小之外，还会在文件名下方用专门的图标显示游戏当前的状态，而如需对游戏的状态进行设置则可点击“文件大小”下方的十字型小图标。

启动软复位、金手指以及DMA读卡


◀▼99条命，金手指成功启动！

点击游戏列表中相应游戏的右侧十字小图标便可进入游戏的具体设置。选项列表中包含“DMA读卡”、“软件复位”、“金手指”三项，点击相应栏目或者按A键便可进行设置；而具体的金手指信息则需要在“金手指”选项卡中进行选择，可以点击栏头的金手指按钮进入，也可使用左右十字键快速切换至该游戏的金手指列表，金手指代码被集成于内核安装包中，将自动匹配相应的游戏代码，无需另外查找与设置，十分方便。设置完成后则需要点击右下角的SAVE按钮进行保存，方可在游戏中运用当前设置。

技术解析

软复位

这里暂且不讨论频繁地开关机是否会对主机的寿命构成影响，单单就每次更换游戏便需要关机再开机这样的操作本身就是一件十分麻烦的事情，而软复位功能便是为了令玩家摆脱这种麻烦而设计。当需要更换游戏时，只须在游戏中同时按下A+B+X+Y+L+R的六键组合，便可跳出游戏返回烧录卡菜单，十分方便。

金手指

金手指是一项颇具争议的功能，对于核心玩家来说往往不屑于使用这种修改游戏而降低游戏难度的“作弊”手段，但对于许多仅仅是想过把瘾的入门级玩家来说，许多优秀的游戏却因为难度过高而失之交臂。DSTT的金手指功能可以自如地开启与关闭，并且定制相应的选项，例如《SRW》改改金钱就OK了，这样并不影响游戏性，反而能玩得更加尽兴，对于勇于挑战自我的玩家，只要将金手指功能直接设置为“关闭”便不会对游戏进行任何修改。仁者与智者，萝卜与白菜，大家各取所需吧。

DMA读卡

microSD卡作为烧录卡的存储介质，其读取速度直接影响到实际游戏时的效果，虽然使用金士顿、PNY以及东芝的日产芯片的高速microSD卡可以避免因读取速度不够而导致的拖慢或死机等问题，但事实上这种芯片的microSD卡并不是那么容易购买到。为了令玩家能有更广泛的选择，并保证游戏时的良好体验，DMA读卡技术便应运而生，能令DSTT很好地兼容各种型号的microSD卡、实现高速读取，而不在游戏中出现卡帧、死机等问题。

功能强大的系统选项

在官方提供的功能列表中专门标注了“可引导GBA端烧录卡”、“支持DSL四级亮度调节功能”等扩展功能，而这些功能的实现都需要点击下屏游戏列表左上方的“系统选项”按钮，在系统选项菜单内进行操作及使用。

软复位默认开启时所有列表中的游戏都将启用软复位功能，但这有可能导致部分自制软件运行出现错误，所以建议保持关闭状态。

PASSME模式是指将DSTT当做引导卡，引导老一代的Slot2的NDS烧录卡（例如SCSD），并用其运行NDS游戏；GBA模式则是直接启动Slot2插槽内的GBA烧录卡（例如EZ2），并用其运行GBA游戏，而关机一项点击后将立即切断电源关闭主机（连关机都不用拨开关了）；最后一项调节背光，重复点击便可由按到亮，调整当前屏幕背光的亮度，而无需进入NDSL主机菜单进行设置，方便同时还能积极减少主机电池的消耗。

话梅杂志&3DM-SMV

可靠的游戏兼容性

游戏兼容性一直以来都是玩家们购买烧录卡时最为关心的事情，谁也不想手中的烧录卡无法运行想玩的游戏。那么DSTT的游戏兼容性到底如何，我们不妨拿出几款曾经令众多烧录卡尴尬的游戏与几款最新游戏进行一个简单测试（测试的平台：未刷机iDSL、PNY日产原装2GB microSD卡）。

游戏名称	版本	运行	存档
《新超级马里奥兄弟》	汉化版	OK	OK
《最终幻想III》	最终汉化版	OK	OK
《恶魔城 苍月的十字架》	汉化版	OK	OK
《恶魔城 废墟肖像》	汉化版	OK	OK
《神游马力欧DS》	官方中文版	OK	OK
《逆转裁判4》	汉化版	OK	OK
《塞尔达传说 幻影沙漏》	汉化修正版	OK	OK
《俄罗斯方块DS》	最终汉化版	OK	OK
《海贼王 换档之魂》	最终汉化版	OK	OK
《马里奥赛车DS》	日版	OK	OK
《口袋妖怪 钻石》	日版	OK	OK
《口袋妖怪 珍珠》	美版	OK	OK
《魂斗罗4》	美版	OK	OK
《最终幻想XII 亡灵之翼》	美版	OK	OK
《勇者斗恶龙IV 被引导的人们》	日版	OK	OK
《雷顿教授与恶魔之箱》	日版	OK	OK
《游戏王 决斗怪兽 世界冠军2008》	日版	OK	OK
《无瑕传说》	日版	OK	OK
《马里奥聚会DS》	美版	OK	OK

游戏的抽样测试结果令人十分满意，首先DSTT支持在未经刷机的行货主机iDSL上使用，在玩烧录游戏的时候仍然能享受行货主机的质保服务。游戏在载入时需要两到三秒的读取时间，速度上可以接受，而游戏的存档已经自动被调整为512KB大小保存于microSD卡上，安全可靠。经实际测试检验：《新超级马里奥兄弟》迷你游戏正常，《马里奥赛车DS》与《俄罗斯方块DS》联机功能正常，能接入WFC对战，《恶魔城 苍月的十字架》头动画不拖慢，《恶魔城 废墟肖像》游戏正常存档不死机，《无瑕传说》片头动画在开启DMA读卡后完美播放且游戏正常运行。另外我们还测试了iQue的中文游戏，发现*.ids的后缀名并不能直接被内核扫描到，而需要改为*.nds之后方可正常运行。

▲《无瑕传说》片头动画完美播放。

强大的扩展功能

震动卡

在DSTT的豪华版包装件配有Slot2插槽使用的一张震动卡和一张GBA & 浏览器扩展卡，配合这两张卡带，就可以实现NDS游戏的主要扩展功能：不仅能在《应援团2》这样的游戏当中体验震动的乐趣，还可以用NDS上网浏览网页，同时还能利用DSTT烧录GBA游戏，大大加强了NDS的实用性。

震动卡的实际使用方法与任天堂官方推出的震动卡相同，直接会在对应震动功能的游戏中得到支持，无须在系统中另外进行设置。考虑到支持震动机能的游戏并不多，Raeca便将目前所有的震动游戏逐一进行了测试，结果相当令人满意，所有游戏均完美对应。

游戏名称	编号	测试结果
《马里奥与路易 RPG2 × 2》	0216、0252、0297	OK
《银河战士 Prime 弹珠台》	0142、0287	OK
《瞬感龙珠》	0337、0461、0833	OK
《银河战士 Prime 猎人》	0367、0431、0455	OK
《星际火狐》	0511、0540、0832	OK
《桌面游戏 42个经典》	0580、0595	OK
《激斗！自制机器人MG》	0606	OK
《斯派罗传说 新的开始》	0604、0635	OK
《超级碧奇公主》	0340、0444	OK
《星际迷航》	0645	OK
《节拍特工》	0655	OK
《麻将格斗俱乐部》	0731	OK
《口袋力量棒球9》	0743	OK
《噗哟噗哟！ 15周年庆》	0766	OK
《黄昏旅馆 215号房间》	0823	OK
《天使的记忆 许愿屋》	0831	OK
《绘图方块DS》	0830	OK
《迪迪大金刚赛车DS》	0836	OK
《燃烧吧！热血旋律魂 押忍！战斗！应援团2》	1081	OK

GBA & 浏览器扩展卡

轻松运行GBA游戏

▲GBA & 浏览器扩展卡管理程序——gbaloader_ttds_V1.5.nds

GBA & 浏览器扩展卡实质上为一块256Mb大小的内存扩展卡，是官方内存扩展容量的4倍，它不仅可以在运行浏览器时作为扩展内存，还可以作为高速缓存用于从microSD卡上载入GBA ROM运行。对于DSTT来说，GBA游戏的安装方法与NDS游戏一样，无须使用PC端软件进行补丁与转换，直接将*.gba的文

话梅杂志&3DM-SMV

件拷贝至microSD卡上即可，然后在NDS上启动专用的管理程序——gbaloader_ttds_V1.5.nds，在列标中选取所需的GBA游戏，直接确定便可进入游戏，十分方便快捷。存档文件将被自动保存在microSD卡上，不会出现运行多个游戏时存档互相覆盖而掉档的问题。

而存档大小的配置以及相应的补丁都将在初次运行该游戏时由程序自动完成，无须人工干预，但第一次启动时可能会消耗较多的时间用于载入（正常情况下全过程不会超过20秒），而日后再次启动相同游戏便可无须等待，快速地进入。

游戏	版本	运行	存档
《口袋妖怪 红宝石》	日版	OK	OK
《口袋妖怪 绿宝石》	汉化版	OK	OK
《逆转裁判》	汉化版	OK	OK
《火焰之纹章 封印之剑》	汉化版	OK	OK
《特鲁尼克大冒险 ADV3》	汉化版	OK	OK
《恶魔城 晓月的圆舞曲》	汉化版	OK	OK
《旋律天国》	日版	OK	OK
《公主联盟》	日版	OK	OK
《超级机器人大战 OG2》	汉化版	OK	OK
《正邪幻想曲 ZERO》	汉化版	OK	OK
《超级马里奥 ADV3》	美版	OK	OK
《黄金太阳 2 失落的时代》	汉化版	OK	OK

测试结果令人满意，无论是《黄金太阳2 失落的时代》还是《超级机器人大战OG2》这样满满256Mb的汉化版游戏，还是像《逆转裁判》、《超级马里奥ADV3》以及《口袋妖怪 绿宝石》这样特殊存档的游戏，DSTT都能完美地运行与存档。

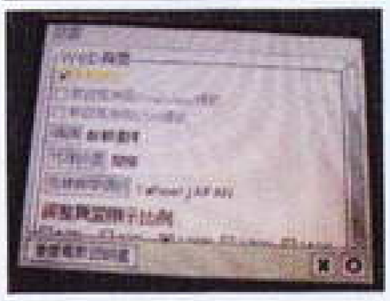
轻松实现NDS游戏与GBA游戏联动

DSTT还支持NDS游戏与GBA游戏的联动，以实现NDS游戏中的隐藏要素的激活，操作方法也非常简单，启动gbaloader_ttds_V1.5.nds，在目录内选择需要进行联动的GBA游戏，按Y键读取，将游戏载入缓存之后，程序将自动返回DSTT菜单，这时再运行相应的NDS游戏便可实现NDS游戏与GBA游戏之间的联动。

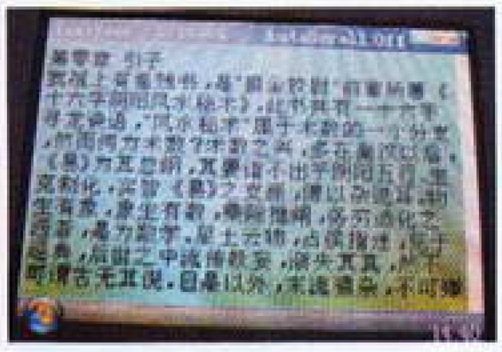
▲NDS版《逆转裁判 复苏的逆转》与GBA版《逆转裁判》联动成功。

轻松支持各版本浏览器

对于浏览器的支持依旧需要先运行管理程序gbaloader_ttds_V1.5.nds，进入后在任意界面同时按下L+R，便可在主机内存中注入浏览器支持的补丁，不仅能支持各版本的原版浏览器ROM，还支持汉化版的NDS浏览器。



影音播放与智能化的自制程序自动补丁



对于自制软件的支持，DSTT采用最新的DLDI自动补丁技术，绝大多数自制软件均能像在老牌Slot1烧录卡上一样完美运行。DSTT需要依赖MoonShell来实现影音播放与电子书功能。由于采用自动DLDI补丁技术，DSTT能直接运行原版Moonshell以及各种优化中文版本，使用最新的Moonshell 1.71实际测试后发现影音播放以及电子书功能都完全正常。详细操作这里就不作过多介绍，请参阅以往《掌机王SP》的相关内容。

除此以外Raeca还测试了当下较为热门的几款自制软件，例如，字典软件NewDictS以及绘图软件Colors，两者均无例外得到了很好的支持，NewDictS0.7r能正确地载入microSD卡上所放置的字典文件，而Colors则能正确地将绘画作品保存至microSD卡上。

名称	种类	版本	测试结果
Moonshell	多媒体播放器	1.71	OK
NewDictS	字典软件	0.7r	OK
NesDS	FC模拟器	2007.08.01	OK
Colors!	绘图软件	1.06	OK
DSOrganize	PDA软件	3.01	OK

总评

DSTT是一款基于当前成熟的Slot1烧录卡技术而研发的最新产品，不仅能总结先前的老型号烧录卡在软硬件设计上的一些不足之处，避免出现同样的问题，而且它也吸取了老型号烧录卡的众多优点，并在此基础上进行了改进，力求尽善尽美。不仅在游戏兼容性以及功能扩展上达到了前所未有的高度，而且在操作使用上也极其方便，可以说是一款相当优秀的烧录卡产品。

感谢DSTT小组以及威奥数码娱乐（Wiioh.com）对本文提供的支持。

话梅杂志&3DM-SMV

Neo小组新品评测

文 寰仔　编 米格

年末新一轮烧录卡大战又一次打响了，NeoFlash作为老牌NDS烧录卡开发小组，在年底也将两款新产品呈现在了大家的面前，其中一款是MK6系列的升级产品——MK6 Save Card，而另一款则是全新设计的强大Slot1烧录卡——TTDS，年末烧录卡商战的好戏终于要开始上演了，下面还是来先看看有关这两款烧录卡的简单介绍吧。

MK6 Save Card介绍

其实从功能上来讲，单说MK6 Save Card并不能称为一块烧录卡，而应该说是一块存档引导卡。因为MK6 Save Card本身并不具备游戏烧录功能，没有存储ROM的空间，而只提供了各种存档芯片以及PASSME引导功能，要想通过它来玩NDS游戏，就必须配合一块Slot2端的Neo2或Neo3烧录卡了，总体上说游戏运行原理与MK系列其他产品相似。因为仅仅通过Slot2端口的Neo2或Neo3烧录卡不但无法解决引导问题，还无法从硬件上实现对CLEAN ROM的支持，加上一个存档+引导功能的MK6 Save Card，就可以无需对ROM进行转换处理，直接从Slot2端口读取Slot1端口存档，从而实现免转换直接支持CLEAN ROM。所以，MK6 Save Card除了有供拥有Neo2或Neo3烧录卡玩家购买的单独版本外，还根据Neo2、Neo3不同型号推出了各种套装产品，像是SD版、TF版之类的。Neo3 SD的大小与GBA卡带相仿，所以SD版套装适合NDS玩家使用；而Neo TF的大小接近于NDSL防尘卡，TF版自然适合NDSL玩家使用，只不过Neo3 TF的造型比较奇怪，插在NDSL上还是漏出一个弧形的读卡槽，Neo3系列裸露在外的金手指部分恐怕一般人看上去也会觉得有些不舒服吧。MK6 Save Card的卡带造型要好许多，整体来讲还算光滑平整，只是顶上留出一个弧形凹槽比较奇怪，看起来好像是有个TF卡槽一样，从这一点判断卡带的外壳模具应该是改自其他烧录卡的。

使用介绍

1. MK6 Save Card的使用比较简单，下面我们以Neo3 TF套装为例进行说明。首先，我们需要先将附赠光盘中的Neo3内核程序_boot_ds.nds拷贝到TF卡根目录下，并将TF卡插入Neo3中后，把MK6 Save Card以及Neo3都插入NDSL主机。打开机器后，就可以在NDSL系统的Slot1端看到MK6的图标了。

2. 进入后会看到一个字体非常卡通的引导菜单，这时我们需要根据自己所要玩的游戏的存档容量来选择引导存档类型，说明如下：

按键	存档类型
Y键	以4K存档模式引导
X键	以512K存档模式引导(兼容64K)
A键	以2M/4M/8M存档模式引导

玩家需要根据自己将要玩的游戏的存档类型选择引导方式，选择错误可能导致游戏无法存档，一般按X键即可兼容80%的游戏类型。另外，在开机时按下L+R就能将它作为引导卡配合其他Slot2烧录卡使用。

3. 选择后就会进入Neo3菜单，连续按下两次A键确定后就能进入游戏列表目录了，通过十字键选择游戏后按下A键会首先提示该游戏的存档类型，Neo3能够自动识别存档类型，如果识别错误，我们可以通过按下L+R键手动更换类型。选择好类型后再次按下A键就能进入游戏了。在列表中按下X键还能够DUMP正版游戏卡，只要这时将MK6 Save Card弹出，换上一张正版游戏插入NDSL，根据提示进行操作后就能迅速将NDS游戏备份在Neo3插入的TF存储卡上。

总结

有关Neo3的详细使用，可以参看之前《掌机王SP》的MK6相关评测。经过测试，MK6 Save Card套装的游戏兼容性并不怎样，而且不具备金手指等附加功能，界面粗糙简单，因此并不作为推荐使用的烧录设备，不过DUMP NDS游戏的功能倒是非常实用。

TTDS介绍

TTDS全称Top Toy DS，是独立使用的外存储三免Slot1烧录卡，TTDS这名字不知道会让大家想到什么？没错，就是我们前面刚刚评测的DSTT，Neo的TTDS正是这款产品的代工品，两款产品不论在硬件还是软件上都完全通用，就连附赠的TF读卡器也完全相同，因为前文已经做了详细介绍，这里我们就不再赘述了。

掌机市场扫描

栏目主持／乌冬

圣诞节就要到了，虽然圣诞节是西方的节日，但现在国内流行过起圣诞节也不是一天两天的事了，丝毫不逊色于一些基督教国家。最近各大街道、商场都布置起了圣诞的装饰。节日的气息越来越浓，就算这天不是我国的法定节假日，人们也会以各种各样的方式来庆祝，参加圣诞派对或小聚一番成为了许多人当天的例行公事。在这里乌冬我就预先祝各位读者圣诞快乐了。好，接下来就让我们来关注一下本辑市场扫描吧。

乌冬

深圳

12月深圳的电玩市场一片火爆的景象，当然这里面也有掌机的一份功劳。首先为PSP玩家带来一则好消息，经过来货渠道的不断完善，8G组装记忆棒已正式和玩家见面，和之前的断断续续供货不同，这次是全面到货，现在各大电玩店都可以买到，价格在530元左右。这种8G记忆棒采用的是仿原装记忆棒的包装，包装内除了有8G记忆棒一张外，还有一个长棒的适配器，而记忆棒本体的外形则采用和组装低速4G记忆棒的外壳——黑色外壳上印有白色的字样。记忆棒格式化后容量大约在7728M左右，根据各地货源的不同可能容量还会有不同。受到8G记忆棒价格上的压力，组装4G和2G记忆棒都开始大幅降价，4G低速棒现在已经打出了200元的低价，和前段时间的2G高速价格有一拼，而2G低速棒则离跌破百元大关不远。

掌机方面，PSP－2000的主机价格和之前的没有多大变化，1430元成为现在各颜色机器的普遍叫价，而PSP-1000有些店铺已声称没货，看来新版PSP成为主流的时代即将来临。可能是受市场影响，NDSL的价格也持续走低，1130元基本就有交易。另外新烧录卡DSTT也已经到货，不知道会不会给年底的烧录卡市场带来最后的爆发。

江西恐龙

广州

受到家用主机持续热卖的影响，最近PSP和NDSL的销量都有所暂缓。现在40G的PS3售价为2800元，新版65纳米CPU的Xbox360售价为2900元，而Wii现在卖到2150元。许多玩家都趁年底的时候纷纷购买家用主机。

新款PSP现在售价跌到1350元，比半个月前便宜了50元左右。而1000型老款PSP则跌到1180元。老款PSP价格和新款PSP拉不开距离，所以现在买老款机器的人非常少。

另一方面，任氏掌机的市场价格也处于下跌状态，NDSL美版机器现在跌回到990元，神游iDSL也跌到1040元，而日版NDSL则要贵一些，现在1100元左右。

12月的配件行情，月初笔者在游戏市场里观察到，8G组装高速记忆棒已经大量上市。许多游戏店都纷纷将8G记忆棒的包装摆上柜台的显眼位置。售价普遍在550元左右，一些游戏店随PSP一起购买的话则可以优惠到530元的价格。回望前些年，连1G记忆棒都要卖到1000多元，而现在8G组装记忆棒一上市就卖500多元，从以往的经验看来8G记忆棒跌到400元乃至300元也应该是迟早的事。看来，8G时代即将正式来临。4G记忆棒的价格和之前没啥区别，高速4G记忆棒现在卖230元，低速的还是卖170元。从长远的角度来看，笔者建议大家可以完全无视2G记忆棒了。至于4G和8G之间，如果经济允许的话就买8G吧。购买时一定要记得索要收据或发票，因为现在8G记忆棒刚上市不久，万一有质量问题的话也有个依据找老板更换。

德科 北京

当圣诞节这个与我们明明没有什么关系但又让人心痒痒的节日随着寒冷慢慢到来时，北京城的商家和玩家开始盘算起了对方底线，都希望能够借着节日的名义得到各自心中满意的结果。PSP-2000的价格概括起来就是基本稳定，小幅波动。六种颜色的批发价从1380到1430元，黑白两色最贵，蓝色和紫色垫底。市场上零售价的上涨往往是由于批发价格的上涨造成的，而零售价格下降则是周边商品降价的反应。尤其是对于PSP来说，单机购买对零售商家来说基本上只有报价，没有成交价，即用相对较低的甚至是低于批发价的报价吸引玩家，然后再加上各种“必备”的或是“多余”的周边构成最终的成交价。如今在北京PSP主机加4G记忆棒加贴膜再加主机保护包的“套装”均价大约在1750元左右，记忆棒则是以黑色低速棒为主（格式化后3882M，拷贝速度超慢但是读取速度完全可以令人满意），原先的红色高速棒往往需要另外增加费用。

圣诞节对于中国人来说是“过着玩儿”，但是欧美市场则是另一回事，任天堂的NDSL基本上已经成为了S级的“吸金怪兽”，硬件本来就供不应求，优秀的软件还源源不断，以致最近货源紧张NDSL的批发价上涨了近100元，为1080元，与不久前的零售价基本持平。烧录卡和TF卡方面由于《无瑕传说》的出现使得160元的高速日产金士顿1G TF卡又成为了玩家的首选。

西安玩家俱乐部 西安

再过半个月，2007年就要划上句号了。随着新年的即将到来，市场也在逐渐升温，电玩市场也不例外。由于商家都希望能在即将到来的旺季中有所收获，笔者走访了西安各大电玩聚集地发现近期的各大电玩店都出现了不少新的销售手段，比如根据各个层次的消费群体推出了不同的超值套装，林林种种令想要购买的玩家也会感到难以选择。

在走访中看到前来购买的玩家是络绎不绝，不知道是不是因为圣诞节临近，不少人想把游戏机作为礼物送给自己或者朋友。不过就算是过节，PSP的价格还是相对稳定的，老版PSP的价格基本保持在1200元左右，新版的则是在1420元附近。最近新推出的新版PSP专用的加厚电池盖，完美解决了新版机器使用厚版电池的问题，大大延长了新版PSP的游戏时间，方便了不少喜欢长时间作战的玩家。这款电池后盖价格在25～35元之间，并且还附带一个原版的PSP-2000电池盖。今后PSP-2000用户就可以甩掉那些体积庞大外挂电池包了，只要购买一块厚版电池和新型电池后盖，就可以享受和PSP-1000一样的游戏时间了。

iDSL主机价格保持在1100元左右，配套的烧录卡里面R4卖195元，新力军M3DS Real（送震动卡）260元。NDSL凭借其简单和有趣的游戏方式吸引了不少MM，如果身为男性玩家的你还在为圣诞节送什么给女朋友而烦恼，不妨考虑一下用NDSL来讨她的欢心，说不定能有意想不到效果哦。

各地掌机价格表

本辑市场扫描继续为大家列出各地的掌机参考价格，以下所有参考价格中，单位为元，本辑所列价格都为单机价格。各地价格有差异属于正常，因此以下价格仅供参考之用。最后，乌冬向所有提供价格信息的朋友们致谢。更多商品价格信息请登陆levelup电玩商城（http://asp.levelup.cn/mall/）查询。

城市	提供者	PSP（2000型）	PSP（1000型）	iDSL	NDSL	NDS	GBM	小神游SP	GBA SP
广东广州	江西恐龙	1350	1180	1040	990	—	—	—	—
广东深圳	久圣电玩	1430	1280	1090	1130	—	—	—	—
北京	绿洲电玩	1400	1150	1150	1080	—	—	550	—
陕西西安	快乐多电玩	1420	1160	1100	—	—	420	630(背光)	480
山西太原	逸豪电玩	1450	1300	1200	1150	—	500	640(背光)	—
安徽合肥	红星四海电玩	1400	1200	1150	1180	650	400	620(背光)	—
福建厦门	快乐多电玩	1440	1240	1120	1080	—	450	640(背光)	—
天津	MARS(战神)	1400	1250	1100	1080	—	540	620(背光)	—

硬件短消息

栏目主持 米格

最近迷上了Wii Fit，第一天玩过后居然感到肌肉酸痛，看来最近是太缺少锻炼啦。还是言归正传，在周边这一领域，日本Hori算是稳稳坐到了头把交椅的位置，不仅由于Hori的资历久远，更由于Hori的品质卓著。本辑为大家带来的便是来自Hori的五款最新上市的精品周边，涵盖了主机使用的方方面面。尽管每款都价格不菲，但还是物有所值。而玩家们在平日里，也可以为此参考选购心仪的周边产品。

文 Raeca

PSP－2000专用端子防尘塞

众所周知，金属暴露在空气当中，久而久之必然会与空气中的杂质与水分接触并被氧化，从而导致接触不良以及数据传输性能降低等问题的发生。更可怕的是，空气中的尘埃也会利用这些空隙乘虚而入，对主机电路进行侵蚀，如若遇到较为潮湿的环境更可能导致电路发生短路，从而损坏主机主板。对于PSP这样的便携式主机，免不了要经常在户外使用，环境因素对主机构成的影响较大，端子氧化的速度以及被粉尘侵蚀的可能性都要远高于平日被束之高阁的普通家用主机。这款由Hori出品的端子保护塞是专门针对PSP－2000而设计，为PSP－2000的电源端子、耳机线控端子以及USB端子都提供了保护。另外还附赠了一块液晶清洁软布，可以用于平时的屏幕乃至机身清洁，令主机永远保持光亮如新。

品名：ホコリキャップポータブル2
种类：防尘塞
出品：Hori
对应机种：PSP－2000
官方价格：580日元
推荐度：★★★☆☆

新版PSP保护面盖

品名：フェイスカバーポータブル2
种类：保护面盖
出品：Hori
对应机种：PSP－1000 PSP－2000
官方价格：780日元
推荐度：★★★☆☆

对于不喜欢把PSP包裹着硅胶套以及水晶壳带出门的玩家来说，这款由Hori的“フェイスカバーポータブル2”绝对是一款不可多得的优秀周边产品。“フェイスカバーポータブル”在字面上的翻译就是“面盖”，表面采用与PSP－2000材质相同的钢琴烤漆材质，使用时与PSP浑然一体，不存在使用硅胶套和水晶壳时的异物感，而内部则使用了细腻的EVA填充材料，与主机接触时不会磨损主机以及屏幕。这款周边利用PSP上方USB端子两边的周边螺丝固定孔进行安装，安装之后可以轻松自如地开合：在打开时，无需拆卸便可进行正常游戏操纵，而合上后则能在携带时保护屏幕免受撞击、划伤之苦。目前屏幕面盖共有黑、银、浅蓝和白四种颜色供玩家自由选择。

全方位车载支架

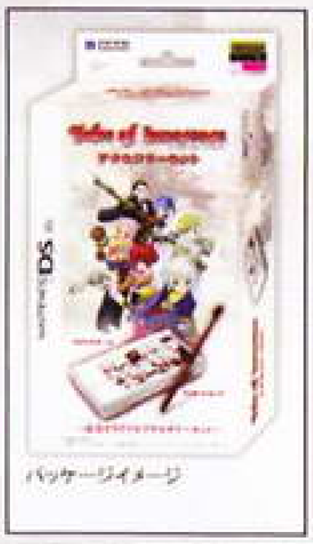
品名：カースタンドセットポータブル
种类：保护面盖
出品：Hori
对应机种：PSP–1000 PSP–2000
官方价格：6980 日元
推荐度：★★★☆☆

随着玩家中有车一族的日益增多，许多玩家都想着如何将PSP摆到车上，不仅是利用GPS周边充当导航设备，更是能用PSP无时无刻带来欢乐。相对于上辑介绍的PSP车载支架，这款来自于老牌周边厂商Hori的“カースタンドセットポータブル”支架显然要更加精致，更加周到。除了拥有可以进

行多角度的调节设计之外，还配置了车载充电器与FM调频接收器。连接之后不仅能够保证PSP在旅行途中电量充足，还可以利用PSP收听广播令旅途充满乐趣，而副驾驶位上的好友则更可以在车上利用PSP观赏电影打发时间，真是一举多得。

《无瑕传说》主题套装

在接连推出几款游戏主题套装之后，Hori又再接再厉推出了这款以南梦宫“《传说》系列”的最新作——《无瑕传说》为主题的“限定版”周边套装，不过与先前的套装相比，这款《无瑕传说》周边套装内，只包含了水晶保护壳与伸缩触控笔这两样周边，并没有配置先前一贯使用的擦屏手绳。不过价格也从1790日元降为了1480日元。



品名：テイルズ オブ イノセンス DS Lite アクセサリーセット
种类：主题套装（水晶壳＋伸缩触控笔）
出品：Hori
对应机种：NDSL
官方价格：1480 日元
推荐度：★★★★☆

套装内附带的水晶保护壳与先前的型号一致，采用开放式设计，在开关和卡槽等平时需要进行操作的位置都专门留出了“窗口”，即使不卸下外壳，也能直接对主机进行操作。伸缩触控笔大大提升了触控笔的握感，便于游戏操作。表面以猩红色为主色调绘制的《无瑕传说》几位主人公的插画，显得个性十足。而伸缩触控笔在款式上与《最终幻想Ⅳ》限定版主题套装也基本相同，具有良好的握感，便于游戏操作，但在外观上却已经改作《无瑕传说》的主题了。总而言之，又是一款Fans向的周边。

大容量便携包

这是一款由Hori推出的大型DSLite保护包，甚至可以将它称之为旅行包。包内的空间和位置足够将NDSL主机连同平时所需要个各种周边配件——NDS游戏卡带、GBA游戏卡带、充电器、耳机、触

品名：システムバッグDS Lite
种类：保护包
出品：Hori
对应机种：NDSL
官方价格：1380 日元
推荐度：★★★☆☆

控笔统统装入其中，并且主机与其他配件都有专门的独立隔层与小袋分门别类进行摆放，显得错落有致，在外出携带时不会因配件之间的碰撞与摩擦造成损坏。带上这样一个保护包，应付长途旅行都不在话下。“システムバッグDS Lite”共有“黑×红”与“白×蓝”两种款式，分别以两种颜色进行搭配，红黑色显得炽烈而奔放，而蓝白色则显得冷峻而纯洁，相信任何口味的玩家都能从中挑选到一款适合自己的颜色。

SP评测室

尽管国外的周边大多品质优异，但这并不代表国产周边就低人一等。而事实上国内不乏像黑角与北通这样注重产品品质的周边厂商存在。而本辑SP评测室便要给大家带来一款颇具特色的“黑角刚柔战甲”的评测，下面就来一起看看这款产品的质量究竟如何吧。

刚柔并济——黑角新品“刚柔战甲”简评

名称：黑角新版 PSP 刚柔战甲
类目：保护壳 & 保护套
编号：BH-PSP02615
建议零售价：68 元
优点：对于新版 PSP-2000 提供了极其安全可靠的防护，可抵御各种外部冲击。
缺点：厚重的战甲使得主机的便携性有所降低。

一般玩家购机，硅胶套与水晶壳二选其一，哪怕同时购买，也仅会在同一时间内使用一种。但谁又会异想天开地将硅胶套与水晶壳组合在一起使用呢？

但作为拥有较高工业设计能力的黑角却反其道而行之，别出心裁地推出了这款“新版PSP刚柔战甲”，将水晶壳与硅胶套有机结合到了一起，为PSP-2000准备了一套内柔外刚的“战甲”。

现实中存在盔甲，无论是近代还是古代，结构上来说都是一致的，外层采用坚固而不可伸缩的材料，例如金属，用于抵挡锐器冲击以及切割，而内层则使用较为柔软而富有弹性的材料，例如皮革，用于吸收撞击时的能量并且保护身体不被坚硬的外层材质所磨伤。

这款由黑角出品的新版PSP刚柔战甲采用了同样的原理，利用水晶壳与硅胶套的各自的优点，取长补短，构成了非常不错的防御体系：外部的水晶壳几乎覆盖了PSP的全部表面，任何尖锐的物体都休想伤及PSP主机，这是使用硅胶套无法达到的；而内层的硅胶套则有效防止水晶壳受到较大冲击，外力经由水晶壳的硬性传导作用在硅胶套上就会被大幅削减，防止作用于机身造成的主机损坏几率，并且还能避免水晶壳的边缘与PSP直接接触而磨损主机表面的烤漆材质，这些也是单独使用水晶壳而无法实现的。

每套“刚柔战甲”套装中都附带了两种不同颜色的硅胶套组合，分别为白色&紫色、灰色&粉红、黑色&粉蓝三种组合，可在购买时进行挑选。这款硅胶套采用质地柔软、延展性极强的软性硅胶制作，具有良好的抗冲击能力。在款式设计上，采用了几乎全开放式的设计，在诸如UMD舱盖、电源接口、耳机接口、记忆棒插槽以及各按键处都专门留出了位置，不卸下硅胶套就能进行全部的操作，十分方便。另外，在硅胶套背部两侧还制作了颗粒状的防滑突起，令握感更加舒适，哪怕不套上外层的水晶壳，也同样可以很好地使用。

外层的水晶保护壳使用高强度聚碳酸酯材料制

作，具有良好的抗冲击强度、热稳定性、光泽度、抑制细菌特性、阻燃特性以及抗污染性。除了正面的几处按键和侧面的几个接口，机身表面几乎被水晶壳完全覆盖了起来。但为了保证日常使用，水晶壳被设计为前后盖均可打开的形式。前盖的设计则类似于头盔的面罩，在需要进行防护时合上，保护液晶屏幕免受冲击；而在游戏时则可把前盖打开，将最清晰的画面直接呈现在玩家们的面前，避免了因自身的磨损而无法透过水晶壳清晰观看屏幕图像的问题。而后盖则能通过“钩子”与舱盖连接，无需拆卸水晶保护壳，只要打开后盖便可以轻松将UMD光驱舱盖打开，以便更换UMD光盘。在水晶保护壳的底部，还设计有可折叠电影支架。平时正常使用时，可以将支架折叠贴紧保护壳本体，而观看电影时，则可打开令PSP“站立”在桌面上，解放双手，畅享随身电影的乐趣。这些功能设计与前几辑评测中介绍的“保护双雄”附带的水晶壳不同，“保护双雄”仅仅将水晶壳放大了一圈，以便能装下已经套上硅胶套的PSP-2000而已。

在包装内同时还附赠了“幽浮方向键”与“摇杆硅胶套”。可能有些玩家并不喜欢使用此类周边，但这两样东西在“刚柔战甲”中却具有相当大的作用。硅胶套+水晶壳的重型盔甲式设计，使得PSP的总厚度大为增加，而对于方向键与滑杆来说，操作起来就显得有些不便，这时候就需要这两者来增加按键的厚度，以便于游戏时能灵活地进行操作。其中“幽浮方向键”采用了双面胶式固定方法，只需接下表面的保护层即可粘于方向键的表面，不仅增加了按键的高度，更由于其自身为圆盘式设计，能够十分方便地按出斜45度的方向来，对于格斗游戏尤其好用。而“摇杆硅胶套”的安装则与普通的硅胶套一样，只需“套”在滑杆之上即可，十分方便。

在使用“刚柔战甲”时，需要先将“幽浮方向键”与“摇杆硅胶套”安装好，然后再套上硅胶套，最后再罩上水晶保护壳。但有利必有失，在防御性能增加的同时，厚重的战甲也令主机的便携性有所降低。整体厚度由使用前的18.6mm增加到了25mm，与PSP-1000相比还多出了2mm。尽管不影响正常使用，但还是有些许手感上的缺失，并且使用刚柔战甲后可能无法再放置于其他保护包和收纳包内，而只能放于更大型的挎包和背包中。

总体而言，刚柔战甲是一款十分前卫而优秀的保护套装，有机地利用硅胶套与水晶壳的自身优点进行组合，给PSP提供了可靠的安全防护，但由于体积的增加令外出携带稍有不便，需要与其他日常背包配合使用。

玩转PSP

PSP软件学院

文 C.H.1. 编 米格

VOL.17

圣诞将至，PSP上好玩的游戏又多起来。《大众高尔夫 携带版2》、《寂静岭 零》还有《勇者别嚣张》均属佳品。可惜各位学生玩 家还要忍一忍，毕竟寒假才是痛痛快快玩机的时候。下面先一起看看近期的PSP软件新闻吧。

模拟器

PSPCAP32新版推出

ZX81开发的PSP用CPC模拟器PSP CAP32于12月上旬推出V1.3.1版。新版大幅提升了速度，可以达到全速运行；在222Mhz频率下使用Fast Mode可以达到45 FPS的运行速度，在266Mhz频率下使用任何模式均能达到50 FPS以上的运行速度；启动时能够自动运行磁盘中的游戏；系统菜单中加入了边框显示、磁盘运行模式选择等设置；修复了键盘设置的错误。

自制软件

PSP Filer新版公开

PSP用文件管理器PSP Filer于12月6日推出V4.5版。新版加入了对法语以及塞尔维亚语的支持，减少了EBOOT主程序的体积，修复了某些类型的ZIP文件无法解压缩、某些MP3文件无法播放以及CSO中文件大于2KB无法处理的错误。新版特别对PSP-2000做了优化，在帮助菜单中可以查看PSP的型号，能够查看剩余32MB内存中的内容，并可以使用剩余32MB内存来处理数据。

同人游戏

《BlocksFusion》新版发布

PSP上的方块游戏《BlocksFusion》于12月9日推出V1版。本作容量达到了18MB，在同人游戏中算是大块头。大容量也带来了优秀的品质，游戏完成度非常高，画面也十分美丽。V1版加入了七款皮肤和两首音乐，并将CPU运行频率改到了222Mhz。游戏中，玩家要将同样颜色的方块移动到一起然后消除。用方向键移动光标，按○键变换方块。

软件学院

软件名称：PicoDrive
最新版本：V1.35b
软件作者：Notaz
适用机种：PSP-1000 PSP-2000
相关网站：Notaz

再玩MD，PicoDrive使用教程

在PSP上玩MD游戏，相信很多玩家会想到用Dgen PSP。现在又有了新选择，那就是PicoDrive。PicoDrive是一款著名的跨平台MD模拟器，在电脑、PPC甚至NDS上都有版本推出。PSP版的PicoDrive则继承了软件一贯的优良品质，不止能够近乎完美地运行各种MD游戏，速度优于Dgen PSP，而且还支持MD-CD游戏。下面一起来看看PicoDrive的具体使用方法吧。

TIPS MD-CD

说起MD-CD，可能国内玩家不甚了解。MD-CD严格意义上来说，并不算一款主机，只是一款配件产品，全名是Mega CD，必须配合世嘉MD主机才能使用。MD-CD于1991年发售，内置了CPU，所以能够提升MD主机的处理性能，最大的亮点则是配备了当时极为先进的CD-ROM光驱，可以读取光碟。不过，MD-CD的售价过高，达到了49800日元，是MD主机价格的2倍还多，一直处于叫好不叫座的态势。

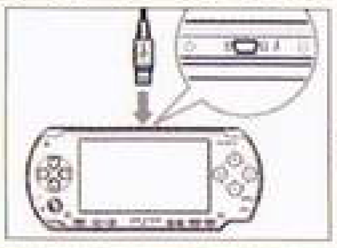
MD-CD成为世嘉打击任天堂SFC的强有力武器。世嘉不遗余力地推广，并联合其他厂商制作了不少经典游戏，像《光明力量》、《银河之星》、《索尼克》等都有作品推出。MD-CD的游戏在画面上比普通MD游戏有所提升，借助光盘的大容量，很多游戏内置了大段动画，有些还配有语音，增强了游戏的可玩度。在MD-CD之后，世嘉还推出过32X配件，将MD性能提升到32位机水平。可惜，PSP版的PicoDrive目前尚不能运行32X游戏。

安装指南

1

下载PicoDrive的文件包，并将其解压缩。

2



将PSP通过USB连线与电脑相连。

3

将名为PicoDrive的文件夹拷贝到记忆棒PSP/GAME目录内。

4

MD游戏ROM多为SMC或BIN格式，为便于管理，建议在PicoDrive目录内建立名为roms的文件夹，将ROM拷贝其中。注意，PicoDrive无法识别中文文件名，建议尽量用英文来命名ROM。

快速上手

1

打开PSP，在记忆棒图标下找到PicoDrive程序并运行。

2

首先进入的是PicoDrive系统菜单，用PSP的方向键移动光标，按○键确认选项。

3

选择Load New ROM/ISO，按○键进入文件管理器，浏览PSP记忆棒内的游戏ROM。

英文	说明
Load New ROM/ISO	进入游戏列表读取游戏
Change Options	系统设置
Configure Contrlos	按键自定义
Credits	软件制作信息
Exit	退出程序

4

将光标移动到目录最上面的“/..”上按○键，可以进入上级目录。找到游戏ROM后，按○键运行游戏。

按键	说明
↑	光标上移
↓	光标下移
←	下翻一页
→	上翻一页
○	进入下级文件夹；运行游戏
×	返回系统菜单

5

PicoDrive开始载入MD游戏ROM，载入时间同ROM大小有关系，普通MD ROM一般在1～2秒内即可载入完毕。

6

载入完毕后，MD游戏开始运行。

按键说明

用PSP的方向键控制角色移动，□、×、○则分别相当于MD手柄的A、B、C键。

PSP	MD
↑	↑
↓	↓
←	←
→	→
□	A
×	B
○	C
L	即时存档
R 即时读档	
START	START
SELECT	进入系统菜单
HOME	退出程序

主菜单

英文	说明
Resume Game	返回游戏
Save State	保存游戏进度
Load State	读取游戏进度
Reset Game	重新启动游戏
Load New ROM/ISO	返回游戏列表运行新游戏
Change Options	系统设置
Configure Controls	按键自定义
Credits	软件制作信息
Exit	退出程序

游戏中按SELECT键可暂停游戏，并调出系统菜单对模拟器进行设置。

即时存档

PicoDrive支持即时存档，可以随时存储和读取当前进度。游戏中，按SELECT键进入系统菜单，选择Save State，进入存档保存界面，有10个档位可以选择。选择Load State可以读取游戏进度。

游戏中按L键可以直接存储游戏进度，默认保存在Slot0位置中。如果Slot0中有存档，在游戏画面右下角会会提示“Overwrite Save?”，按×键覆盖存档，按○取消操作。按R键则会从Slot0位置中读取游戏进度。

按键设置

1

如果不习惯模拟器默认按键，可以自行对键位进行更改。在系统菜单中，进入Configure Controls选项。

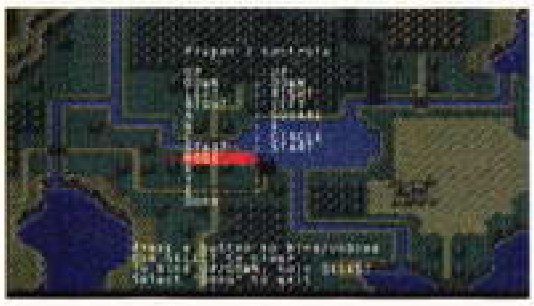
英文	说明
Player1	设置1号手柄按键
Player2	设置2号手柄按键
Emulator Controls	设置功能快捷键

2

如果想设置1号手柄按键，则选择Player1进入。用方向键的上、下移动光标。设定按键时，先按SELECT键将键位清空，再按对应按键，即可设置完成。如果想将PSP的方向键的上、下设置为对应按键，则需要同时按住SELECT键和方向键的上、下设置，否则会变为移动光标的操作。选择Done完成键位设置。

3

PicoDrive默认是老式MD Ⅰ代的三键手柄，如果想使用MD Ⅱ代的6键手柄，则需要进入Change Options，将其中的6 Button Pad中的Off改为On就能在Player1或Player2中设置6键手柄了。



4

在Emulator Controls中可以对即时存档等功能设置快捷键。

英文	说明
Load State	设置读取存档快捷键
Save State	设置存储存档快捷键
Prev Save State	设置向前一个存档档位快捷键
Next Save State	设置向后一个存档档位快捷键
Switch Renderer	设置改变画面渲染方式快捷键

系统设置

在Change Options中，我们可以对CPU运行频率、是否显示FPS、帧率数值等功能进行设置。用方向键的上、下移动光标，按方向键的左、右改变数值。

英文	说明
Renderer	渲染方式
Show FPS	是否显示FPS
Frameskip	跳帧
Enable Sound	是否开启声音
Region	主机国家区域
Use SRAM/BRAM Savestates	使用卡带电池记忆
CPU/BUS Clock	PSP CPU频率

改变画面尺寸

PicoDrive默认为全屏显示游戏画面，但我们可以根据自己的爱好改变画面尺寸。进入系统菜单，选择Display Options进入显示设置选项，可以对画面尺寸进行更改。

英文	说明
Set to Unscaled Centered	以原始比例显示画面
Set to 4：3 Scaled	保持4：3比例拉伸画面
Set to Fullscreen	将画面拉伸到全屏
Gamma Adjustment	改变画面亮度
Bilinear Filtering	改变画面填充模式

高级设置

在Change Options中，选择Advanced options可以进入高级设置选项。

英文	说明
Emulate Z80	模拟Z80 CPU
Emulate YM2612	模拟FM音源
Emulate SN76495	模拟PSG音源
Gzip Savestates	存档文件使用ZIP压缩
Don't Save Last Used ROM	不存储最后运行的ROM
Status Line in Main Menu	主菜单中显示PSP时间、电量等
Disable Frame Limitter	关闭帧率自动限制

制作信息

在系统菜单中选择Credits可以查看软件制作信息，包括软件版本以及制作人名单等。

进阶教程 运行MD-CD游戏

1

将MD-CD游戏文件拷贝到记忆棒任意目录中。游戏文件通常由数据文件和音轨文件组成，PicoDrive能够识别ISO或者CSO格式的数据文件以及MP3格式的音轨文件。另外，所有文件需要按相同格式命名。

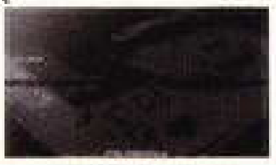
KFT.iso	数据文件
KFT_02.mp3	音轨1
KFT_03.mp3	音轨2
……	

2

将MD-CD的BIOS文件拷贝到PicoDrive程序目录下。

3

在PSP上运行PicoDrive程序，进入主菜单，选择Load New ROM/ISO，找到ISO或CSO文件按○键运行。



4

由于容量的关系，MD-CD游戏载入时间比较长，要耐心等待。

5

载入完毕后，游戏开始，具体操作方法同运行普通MD游戏。

6

在Change Options中找到Sega/Mega CD Options可以对MD-CD游戏的模拟进行调节。

英文	说明
CD LEDS	开启光盘读取指示灯
CDDA Audio	开启CD音源
PCM Audio	开启PCM音源
ReadAhead Buffer	调节数据读取缓冲大小

PicoDrive的模拟效果十分不错，游戏贴图没有错误，大部分游戏的速度也趋于正常，加上可以运行MD-CD游戏，大有取代Dgen PSP之势。喜欢MD游戏的玩家，快快投入PicoDrive的怀抱吧。

周末和朋友去必胜客，见到了传说中的堆沙拉狂人。只见狂人MM三下五除二，盘中的沙拉已经堆出足有10多厘米。仔细看了看MM的堆法，发现还是蛮科学的，这社会啥高人都有。

想了解最近有什么新的游戏书刊上市？那么你一定要关注这里的内容，这里会给大家介绍最近上市的各类游戏书刊以及重头内容，方便大家购买。另外，大家也可登陆levelup网站的“电玩书刊区”（http://www.levelup.cn/book/），那里可以进行书刊的网上购买，而且还有机会购买到levelup提供的限量6折最新书刊。

第26辑

游戏·人

本次《游戏·人》除了为各位准备了2007年末商战战果大盘点、全球最大第三方厂商诞生始末、游戏世界的50大枭雄等多篇重磅企划外，全新栏目“游戏人物”收录三位游戏制作人传记。另有Epic Games企业传记、年代记·下卷、《分裂细胞》全系列人物志等精彩专题。音乐CD主题为“次世代的声音”，精选十余首次世代游戏音乐，另附《真·三国无双5》精美年历，切勿错过。

12月20日 全国上市

128页大16开+VCD VOL.16

模魂志

高达机体与三国英雄的梦幻组合，特别企划带大家走入这个大风起兮云飞扬的英雄时代；GUNPLA格纳库为大家完全解构《高达00》的第一台HG；幻空异端为大家带来《MACROSS ZERO》统合战争期间的皇牌名机SV-51r；市场看真点介绍正翻版GUNPLA的辨识手段及质量分析。怀古屋回顾超级系元祖·魔神Z；而本期的模型教室准备的课程是战车的基本旧化技巧。

12月23日 全国上市

第10期

游小说

《最终幻想Ⅳ》五万字剧情小说一期完结；《无瑕传说》带你进入NDS最新的《传说》世界中；《格兰蒂亚》、《战国BASARA2 酷炫与帮派》、《质量效应 启示》进入更加精彩的篇章，而连续五期荣登最受欢迎文章排行榜榜首的《奥丁领域》也将迎来真正的 高潮部分。只要您对游戏的剧情感兴趣，那《游小说》就是您的最佳选择！

12月28日 全国上市

Tot09

最动漫

卷首特辑与DVD强势推出2007年度动画总盘点。DVD收录CLAMP最新OVA《翼 东京启示录》、平野绫首张写真DVD《情书》、《金田一少年事件薄 特别篇》及《新SOS大东京探险队》。豪华版更加送圣诞音曲嘉年华CD、《灼眼的夏娜》圣诞文件夹以及精选动画主题年历！

现已上市 各地报刊亭销售中

欢迎访问淘宝店选购各类动漫游书刊，网址：shop33788833.taobao.com

掌门人

主持：马修
插图：西瓜树

年末商战已经悄悄地拉开了序幕，各大厂商都拿出了好游戏来抢占商机，而作为玩家的我们，可能又面临着“到底该玩哪个”的痛苦抉择了，实在难以取舍、就索性投骰子决定吧。而对于还没有掌机的朋友，“抉择的痛苦”简直是梦寐以求的，好好珍惜吧。祝还在渴望掌机的朋友能早日拥有心仪的宝贝，犹豫抉择中的朋友可以尽早挑选到心仪的作品愉快地度过2007年最后的时光。

旅途有NDSL相伴……

《掌机王》的各位编辑，大家好！上周五停课一天，结果我们班一个星期就只上了一天半的课，从星期三到星期天全部没课，闲得都快疯掉了（虽然平时一周学三天休四天也相当闲），于是决定去游玩，目的是滁州的琅岈山（包括我在内N多人都理解成了“狼牙山”）。星期五到琅岈山，星期六又去趟杭州——我从来没这么庆幸过带了NDSL，在火车站候车时靠《任天狗》打发时间，在车上昏昏欲睡（特别是轮到我看包时）靠《应援团》提神，在西湖苏堤走得崩溃绝望想投湖自尽时靠听音乐来扬起生活的风帆……

南京 陈果

马修：陈果读者好像不止一次给我们来信啦，外出旅游、尤其是随团旅游，带掌机是非常棒的选择。如果一路上有同好，大家一起带上掌机，那就更好了。

宇轩：平时一周学三天休四天——这也太好啦，我当时怎么没有去考师范呢。

软饼干：师范也不都是这样吧，应该和学校以及专业有关。

井喷二则

近来的掌机游戏好多啊！PSP上的《寂静岭》、《荣誉勋章》、《绝不饶恕你》，NDS上的《魂斗罗》、《马里奥聚会DS》，还有那些经典的老游戏，临近圣诞商战的大规模游戏井喷现象，一时让人激动得摸不着北。现在上班了，虽然在游戏店上班，但在外面实在没法全身心地投入玩游戏，晚上回家又没多少时间去玩，导致现在Complete的游戏寥寥无几……郁闷的心情油然而生，而且下个星期又要大学期末考试，为什么一天不是72小时呢？在电玩店上班会遇到各种各样的顾客，还会交到很多志同道合的朋友，空闲时和他们一起玩，一天到晚都在店里过着充实的生活。当初是为了兴趣才来电玩店工作的，现在看来，从大学迈入社会的这一步算是踏对了。

焦作 张少华

宇轩： 可不是，每年都是这样，如果把年末集中发售这些游戏匀到一年的各个月份去就好了……

雷伊： 勤工俭学，好样的！也为你交到很多志同道合的朋友高兴！

马修： 电玩店工作和我们这行最相同的一点，就是很多人都是因为兴趣才入了这行，加油吧！

真是高兴！PSP虽然销量落后于NDS，但我看到PSP已经稳固占据了市场，PS3最近势头也不错，我想对索尼说："索尼，加油！"

渣克丝

热烈庆祝NDS全球5000万销量达成，作为一名骨灰级的任天堂的支持者，没有什么比自己支持的厂商成为市场的王者更高兴的了！

SAZABI

马修： 要到年末，这业界还真是热闹，NDS卖得火，Wii也不差；PSP卖得好，PS3销量也上升。不管支持谁，喜欢谁，这个2007年末都值得我们玩家高兴，因为这并不仅仅是某部主机某个厂商火，而是整个游戏市场越来越火，用现在流行的的话说，整个业界都在"井喷"。

雷伊欺负人

雷伊： 不瞒你说，雷伊在小学时的确对同学做过类似的事情，而且结果也和漫画中的非常相似。至于琉璃MM嘛，我可以很负责任地告诉你，现实中的她性格的确非常温和，因此那张原形毕露图的真人版我们是看不到的了。另外，小编中确实有人对琉璃MM做过漫画中的举动，不过不是我，具体是谁我就不说了。

12月21日，小编在线

12月21日晚上8点，LIKY、米格、宇轩等《掌机王》小编将在 Levelup 论坛与广大读者在线交流，欢迎各位朋友参加。

小编趣事之《狂野口袋棒球》

12月X日

琉璃：马修，这辑你做一分钟《口袋棒球》的视频吧。

马修：啥？《口袋棒球》？

琉璃：对呀。

马修：这个……我不熟悉啊，以前一直是铭风做这个。

琉璃：几天前你不是极力推荐《口袋棒球》吗？

马修大惑数分钟后恍然大悟——

数日前

LIKY：大家推荐些掌机游戏。

马修：随便提名吗？

LIKY：最好是你玩过的。

马修：那，我推荐《狂野口袋撞球》吧……

最近在《UCG》合刊的TGS影像里终于看到了胧月的真颜。想不到胧月的样貌颇为俊朗，不过第一眼看上去就让人觉得挺宅，还有就是看来当编辑的近视率还是很高的，我目睹过的小编里除了米格以外，其他的都有近视，看来小编在工作和娱乐的同时，还要注意保养一下眼睛啊。

肇庆 李漳骞

乌冬： 嘿嘿，自从胧月的性别之谜被解开后和露脸以来，《掌机王SP》的女性读者数量有上升趋势。

马修： 其实，《掌机王SP》不用戴眼镜的小编其实只有宇轩、乌冬和马修，大家学习玩游戏时，也都别忘了注意保护眼睛。

购机：该出手时就出手！

小弟有一台NDSL，也一直很想买一台小P。我盼星星盼月亮盼着小P降价，小P降价了；不过它弟弟PSP-2000我更喜欢，我现在又盼星星盼月亮盼着PSP-2000降价。话说到这，你们觉得它会降价吗？

但是我看了“掌机市场扫描”后，大受启发，希望小编大哥大姐们能指导一下我怎样才能在游戏淡季买到价格相对较低的PSP-2000，根据你们多年的经验，到底这一年中什么时候价格较低。我是穷学生，已经和女朋友攒了很多钱了，希望能够得到你们的指点，拜托啦。

天津 高敏

马修： 这位读者如果的名字不是“敏”的话请莫见怪，因为这字是马修猜的……说正题吧，从PSP开始被破解后，价格就很扑朔迷离，难循规律，主要就是因为破解等因素导致价格突然大涨大跌，使得行情不大好把握，不过目前受这方面的影响很小了。就现在来说，只要避开首发高价期和假日黄金期，基本都能买到正常价位的机器，有些起伏也不过是围绕一个平均价格有些小小的波动而已。而且目前PSP-2000价格基本稳定，短期来看降价的可能性很低，高同学，钱攒够了就出手吧。

月光&星光

我想购机，但就是存不下钱，每次都是，我是星光少年（每个星期都把钱花光才回家）。唉，你说我该怎么办啊！每次只能看着PSP、NDSL的美图流口水，能中奖的话，就再好不过了，我会发动同学辑辑买《掌机王 SP》。

波市 王高敏

LIKY：星光少年……比马修这些月光族还猛！

马修：给你出个主意，除了参加抽奖碰运气，平常省钱的方法嘛——就是掏钱前先忍一下，想想这钱花得到底值不值，因为很多时候花钱都是冲动消费。

琉璃：虽然马修这种月光族的省钱建议还有待实践检验，但“很多时候花钱都是冲动消费”确实是千真万确的，这是马修的经验之谈。

三面少年——宇轩

我说……宇轩是不是那种很喜欢戴帽子的那种少年啊，接连两辑看到了戴帽子版的宇轩，不过新时代少年戴的帽子应该没这么猥琐吧，难道真的是以赵本山为原形画的？

四川 张浩

宇轩太特殊了，一个人竟然有三个小编形象！那个戴帽子的形象本来以为73辑刊登一次就过去了，没想到最新的掌门人四格漫画里竟然看到了更猥琐的版本，实在是很寒……

湛江 王义

很早很早以前（在宇轩还不是小编的时候），就发现宇轩是个猥琐的家伙，现在当了小编，猥琐程度不减反升啊，尤其是小编形象，正常形象和小编形象都超猥琐，不久前更有“赵本轩”火热出炉。严重怀疑众老编有炒作新编辑的嫌疑……

FLV

软饼干：其实，猥琐是一种风格，能把平常的游戏写得搞笑更是一种天分，我们就是冲这点才招他进来的。

琉璃：其实，这都是宇轩自己在炒作自己。

宇轩：其实，是马修、琉璃他们有意把我的形象搞得这么猥琐，他们竟然还说是我自己炒作，大家千万别信。

马修：本辑特邀画师画了三个版本宇轩放在一起对比，看起来也不、不猥琐啊，哈哈哈……

上帝的意见

最近突发奇想，就中奖这一方面有个建议举上，望小编斟酌采纳。每次光凭抽奖决定幸运读者，本人觉得不太合适，因为概率这东西说不清。但不可能每个人都会被抽中，难免会引起读者的不满，对此本人想为何不让读者靠自己的能力来争取奖品呢？直截了当地说，就是在“掌门人”栏目中派发，这样读者会尽努力写一些优秀的文章，“掌门人”也会因此变得更生动更有意义。小编从读者写来的文章中选取优秀的刊登并派发奖品，读者也不会因为没中奖而心理不平衡，因为这是个人能力问题。

肥西 陈海东

马修：其实我们之所以采用抽取而非派发，就是保证抽奖的公平，抽奖不因为参与者的学历、文笔等影响到抽奖几率，对于所有读者一视同仁，可以保证大多数读者有机会中奖，这样保证了公平；如果编辑参与来信质量评选，难免会受到编辑的主观影响，而这也将影响到奖品派发时的公正。而对于文笔优秀的读者，我们欢迎各位投稿，采纳后我们会以稿费的形式作为奖励。也再次感谢陈海东朋友的建议，虽然未采纳，但希望陈海东及各位读者朋友能理解。

欢迎大家提出意见和建议

《掌机王 SP》的发展离不开各位读者的支持，有什么意见和建议。平件及Email地址请参看邮购信息。也可以登陆 levelup 论坛（http://bbs.levelup.cn/），在掌上游戏专区置顶的意见收集帖中提出。

你们的压盘技术是不是出问题了？每次的 miniDVD 读取时都很困难，不是读不出来就是卡得要命。

rockmanluc

口袋光环看不了，而且还是小米带我逛市场那集。

神秘的瘦子

马修：光盘有问题的兄弟姐妹们，赶快联系读者服务部。

价格调整下，整数美，里面附送一信封一邮票好了。

黑翼 ZeroRX

马修：价格这事并非区区一个小编可以改动得了的，泪……

攻略多一点。

azwjmtdw

希望少等点酸溜溜的文章！

Dreamboy

小说啥的去掉吧。

yhs5158

马修：大家关于内容的意见都不错，谢谢各位。

《掌机王SP》邮购信息

目前《掌机王》读者服务部有以下书辑供邮购：《掌机王 SP》第9辑、第12～17辑、第22～27辑、第31辑，以上每辑定价为12元。《掌机王 SP》第37～43辑、第61～66辑、第69、73～78辑，定价8.8元。《口袋玩家》第1、2、3、4辑，定价16.00元。《NDS 专辑 VOL.2》，定价25.00元。《PSP 专辑 VOL.3》，定价25.00元。《塞尔达传说 海拉尔编年史》，定价38元。以上邮购全免邮费。

邮购地址：兰州市邮政局东岗1号信箱 《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020。请大家写清自己所要购买的期号和数量，地址要详细，字迹要工整，并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或Email联系。电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net。

小编们，有一句话我憋了很久，害怕说出来会挨揍，现在终于憋不住了，那就是——乌冬的眉毛好像江米条啊！还有，语文小编那个戴迷糊眼睛的书呆虫造型简直是酷毙了啊！我干脆就换成这个形象吧，这可是受到我班女生一致好评的啊。还有就是《Time Hollow》的前线狙击实在是诱人啊，看完以后特别激动地去找发售日期，结果发现是2008年冬……我真想撞死了再复活再撞死，为什么这么晚出的游戏现在就有详细的前线了啊？

羽纹： 语文……绝对是故意这么写的吧。

宇轩： 我们抛开变成江米条眉毛的乌冬，先来解答你的问题吧。刚才专门就此询问了万事通雷伊同学和负责前线的胧月，可以确定的是，《Time Hollow》官方公布的发售日期确实写的是2008年冬，不过雷伊同学说日本的“冬”不一定是指年末，也可能是指元旦后未入春的那段时间，所以你也可以理解为明年开春前游戏就能发售啦。

乌冬： 江米条是啥……

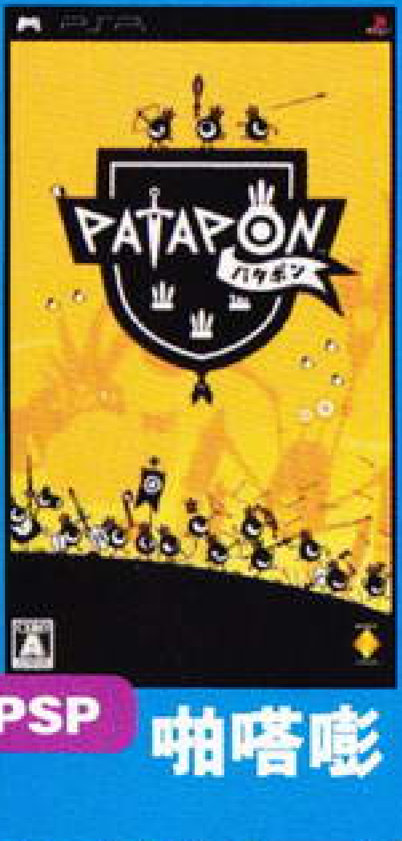
马修： 经撒网式询问，确认江米条是北方食品，在江苏及广东大部分没有此食品（但部分超市有售），不过海宁、上海有这种食品。

雷伊： 马修你还真“敬业”。

下辑预告

关注重头游戏攻略特快

NDS
高速卡片战斗
卡片英雄



PSP 啪嗒嘭

最终幻想IV NDS

NDS
幸存少年
小岛的大秘密

《掌机王SP》79辑 1月上旬上市

无双杂谈

——从PSP版《无双大蛇》公布说开

我是个《无双》FAN，喜欢《无双》的理由很简单，就是简单爽快，可能有人对之不屑，但人各有爱嘛，我就是好这种。当然，《无双》取材的背景我也很喜欢：无论三国、战国还是虚构的高达世纪。

说正题，《无双大蛇》的消息让我很意外，以前我就一直在猜测，光荣在PSP上的下一作《无双》会是什么？因为2007年一下冒出六作《无双》，《高达无双》和《355》要推出PSP版恐怕会很吃力，而且目前也不是时候；《无双大蛇》人太多，以光荣的态度不大可能；《战国无双KATANA》、《真·三国无双DS》是失败之作，可能性也几乎为零；《战国无双2 猛将传》让《战国无双2》完全了，按照惯例应该最有可能出PSP版了。结果光荣直接推出了《无双大蛇》，而且79个人一个不少，而且支持了大地图不用再受格子限制了，光荣给了我一个游戏上的意外，更给了我一个制作态度上的惊喜。

在《真·三国无双DS》出来前，我对光荣还是很有好感的，但在《35DS》推出后就好感大降，我实在难以想象光荣是出于一种什么样的心态去做这款游戏，难道是有意把游戏做烂？后来《战国无双KATANA》出来后，一段时间内我不得不认同“光荣故意在任天堂的机器上把《无双》做敷衍做烂”的说法，但光荣这么做能说明什么？主机性能低？NDS和Wii主机低于同期其他主机是人所共知的，而且上面不止光荣一家厂商做游戏——结合2005年末《35DS》公布时给人的惊喜，倒不难推测出《35DS》应该是光荣公司内部政治斗争的牺牲品；至于《战国无双KATANA》，搞不好是ω-FORCE接到光荣上层的开发命令，一肚子不满又不能不做，便敷衍了事——以上纯属个人猜测，和真相无关。

不管什么原因，我还是相信光荣是个能把《无双》做好的厂商，最起码在PS2上

▲2007年一共有六款《无双》作品推出，最终决定移植PSP的是《无双大蛇》，多少有点觉得意外。

话梅杂志&3DM-SMV

的《无双》都不错，顶多是光荣、或者说ω-FORCE对任天堂有意见才连做出两款很渣的《无双》。

如果说NDS、Wii版《无双》是公司内政治斗争或制作小组敷衍领导的结果，那么PS3上的《无双》似乎应该是很优秀的，毕竟《无双》是PS2上成长起来的，可是PS3上的两作《无双》明显让人感觉光荣的品牌战线拉得有些长，显得有点不从心。《高达无双》除了剧情少、人物少、没有最终武器收集、没有自由模式，其他的还都不错（没错，除了这些真的都不错，所以才是“半成品”）；而比起《高达无双》，《355》更“半成品”。注意，这“半成品”绝非《35DS》、《战国无双KATANA》那样的粗制滥造之作：差不多一半人在“无双模式”里没戏，而且没有武器收集，还有一些武将那烂到家的手感——但也不是都烂，有不少人做得确实很爽快，比如使棍子的周公谨，比如扔下大刀换一对小戟的张辽，吕布的虎牢关更堪称是让人泪流满面的千古奇爽。（orz）

敢拿自己从前已经做得游刃有余的系统来全面开刀，光荣很有魄力；但敢拿做了一半的东西拿出来卖，也只有光荣做得出来。

接下来说说PSP上的几款《无双》，虽说在玩《35DS》前我对光荣有好感，但不等于我不正视其敷衍的态度。PSP上第一款《真·三国无双》翻开了掌机《无双》的历史性一页，也让我见识了PSP的强大机能，但走格子确实有点不爽。这个走格子要素在随后的《激·战国无双》中并没取消，还得到了完善——我不是讽刺说反话，确实是完善了，玩起来感觉很不错。可到了《真·三国无双 二度进化》里，《激·战国无双》的近乎完善的格子系统却被完全抛弃了，回归了《真·三国无双》那种初始的格子系统。而且《激·战国无双》里同屏人数非常多，但《二度进化》却和一代差不多，有时要为了过小战场而到处去找人砍——诚然，《激·战国无双》同屏人数多带来了严重的幽灵兵现象（机能不足导致杂兵突然出现或消失），但爽快感在那摆着呢，而且想解决，增加点容量应该就可以了。

实际上，到《二度进化》发售时，已经有好多游戏证明PSP机能并非差到要把大地图分割成零碎格子的地步，纯粹是厂商的态度问题。同样喜欢《无双》的雷伊对此的看法是：做多大容量、做出大地图，游戏卖得也都是那些。确实，作为一款已经在PS2上经营多年的系列，已经有了稳固的“《无双》FANS群”和“反《无双》群”，FANS不会因为走格子而不玩，“反《无双》”玩家们则不会因为做得认真而去玩——这么说来移植这事还真挺龌龊。

其实移植就是一种商业行为，诚然，你做得说得过去一点FANS都会买帐，但FANS也不是傻子，一回两回敷衍就算了，打算这么长久地敷衍下去，FANS也会流失的。

这次《无双 大蛇》终于取消走格子了，实际上，以PSP的机能，在画面、帧数上略缩点水，并取消CG动画，来个近完美移植还是没问题的，这次与其说光荣厚道，倒不如说是光荣终于把FANS当成财富了——其实当初的《激·战国无双》做得还是很认真的，地图道具、武器收集以及战斗时的激烈程度等，可两作《真·三国无双》就感觉有些那啥了，不管怎样，希望真如笔者所说，光荣这次确实是拿FANS当财富而真心对待了。

话梅杂志&3DM-SMV

levelup.cn

坛友互动专栏

最近天气冷的可以，不得不穿上了一些显得臃肿的衣服，晚上回家也不敢开着窗户就睡觉了。这几张火焰效果的图颇为华丽，一方面可以画饼充饥似地解一下寒冷的近渴，另一方面也是一种视觉上的冲击享受。发帖人界王是levelup论坛上的一位PS达人，许多好图都出自他之手。

栏目主持 宇轩

【界王醒目】

有点过火了

楼主：funthink

http://bbs.levelup.cn/showtopic.aspx?topicid=538893

（完整内容请参看论坛原帖）

热帖推荐

真实世界中的十大超能英雄

http://bbs.levelup.cn/showtopic-552782.aspx

还在为那些电影特效制作的超能英雄而痴迷吗？这里有真货。

日本妖怪美

http://bbs.levelup.cn/showtopic-553130.aspx

日本妖怪经典图文介绍

美国作家《百年谎言》揭秘科学家谎言

http://bbs.levelup.cn/showtopic-553828.aspx

科学就是真实吗？想知道的话就来看看这一贴吧。

讨论内容为保证阅读效果，将在不影响发帖人原意的情况下进行整理：如标点，语序，网络词汇等。

levelup 论坛掌上游戏专区（http://bbs.levelup.cn/bbs/index.aspx?boardid=72），掌机玩家自己的论坛。

诺梅杂志&3DM SMV

获得主机奖的中奖者请尽快与《掌机王》读者服务部取得电话联系，致电时请核对内容并留电。联系电话：0931－4867606

中奖名单

《掌机王SP》第76辑大奖揭晓 中奖者名单公布！

特等奖

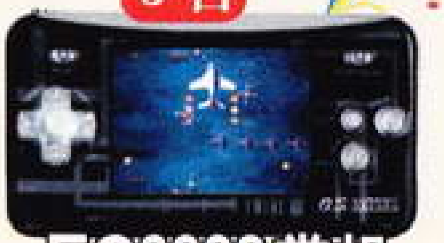
1名
PSP－2000

1名
NDSL主机

泸州市	张雷
唐山市	刘恩宝

一等奖

3名
MD Max掌机


3名
FC3000掌机

上海市	陈冠君
江门市	陈伟健
韶关市	孔帼
杭州市	李政
广州市	王健峰
北京市	周晓勇

二等奖

9名
NDS烧录卡

东台市	陈洋
济南市	靳恒奇
上海市	李霁
深圳市	李俊
桂林市	刘纹妍
汕尾市	彭海鹏
长春市	王鹏
苏州市	张智
乌鲁木齐市	赵云

三等奖 6名

北通、黑角掌机周边

沈阳市	霍羿霖
贵阳市	李军
永嘉县	苏松达
昆明市	王飞
荆州市	王鑫
峨眉山市	吴建均

注：为保护中奖者隐私，中奖者名单仅列出姓名及所在市，读者如有不明和疑问，请打电话至 0931－4867606 或发 Email 至 pgking@263.net 查询。

交流空间

无论你是想找到能够联机作战的战友，还是想找可以交流 分享游戏乐趣的同伴，都快来参与我们的“交流空间”栏目吧。请参照下面的格式填写好自己的基本资料，并用Email发至pgking@263.net，或者来信寄到“兰州市邮政局东岗1 号信箱《掌机王》读者服务部（收）”，结交更多掌机玩家。

陈雨欣　　昵称：丫头

性别：女　年龄：25
拥有主机：GBA SP、NDS、PSP、PS2、Xbox 360
喜欢的游戏：《恶魔城》
地址：哈尔滨市南岗区红旗示范新区18栋331室
邮编：150056
电话：13936467844（仅限短信）
QQ：40687862
想说的话：以为《苍月》选择NDS，因为选择丫头而奋斗一生！

蔡舒圆　昵称：翎霓之恋

性别：女　　　　年龄：14
拥有主机：GBA（两部）
喜欢的游戏：《牧场物语》、《蜡笔小新》
地址：福建省华大附中初二（1）班　邮编：362021
电话：13859797603（只发短信）　QQ：704843380
想说的话：思恋，恋着朋友，但愿友谊更久！

洪泽练　昵称：涂鸭

性别：男　年龄：16　拥有掌机：GBA SP（已故）
喜欢游戏：A·RPG、S·RPG和AVG
地址：揭阳市榕城区真理中学初三（4）班
邮编：522000
想说的话：广交天下掌友！将掌机事业发扬光大吧！

王震　　昵称：水龙吟

性别：男　　　　年龄：18　拥有掌机：GBC
喜欢游戏：《口袋妖怪》、《山脊赛车》
地址：江苏省常州市奔牛镇运东弄126号
邮编：213131　QQ：595664574
想说的话：想与我玩的加我QQ。

刘泰源　昵称：清

性别：男　　　　年龄：13
拥有掌机：俄罗斯方块机、GBA、PSP、步步高
喜欢的游戏：《WE》、《山脊赛车》、《侠盗列车》、《侠盗猎魔》
地址：吉林长春汽车产业开发区28A街区414栋
邮编：130011　QQ：499274071
想说的话：掌机让我离开了无聊的生活，《掌机王SP》是我的精神食粮，好吃！

于珅　　昵称：仔仔

性别：男　　　　年龄：13
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《MHP2》、《高达》
地址：上海市浦东新区丁香路联洋年华小区
邮编：200135
Email：yushen94@tom.com　QQ：264805790
想说的话：住在我附近的朋友可以加我一起玩《MHP2》哦！

洪清溪　昵称：难得沉默

性别：男　　　　年龄：26
拥有掌机：暂无
喜欢游戏：大部分RPG和ACT，好玩的都喜欢。
地址：福建省晋江市西园办事处王厝村西区148号
邮编：362200
Email：hongqingxi@163.com　电话：13805903232
想说的话：天下玩友是一家。

邹振浩

性别：男　年龄：15　拥有掌机：NDS、PSP
喜欢游戏：《口袋妖怪》、《机战》、《洛克人》
地址：广东省惠州市罗阳镇桥五东路观园区仁兴寺三座19号　邮编：516100
QQ：767796817　电话：0752-6633571
想说的话：喜欢《口袋妖怪》的人请与我联系。

王拓

性别：男
拥有掌机：NDS
喜欢游戏：《恶魔城》、《口袋妖怪》、《逆转裁判》
地址：黑龙江省大庆事二十二中学高二（1）班
邮编：163000
QQ：316266173　电话：13936943966
想说的话：PSP 啊，好想有一台。

胡恒扬

性别：男　　　年龄：19
拥有掌机：GBA、GBA SP、PSP
喜欢游戏：《怪物猎人》、《游戏王》、《FF》等
地址：广西省北流市大兴路 0019 号　邮编：537400
QQ：237033857　电话：0775-6286218
想说的话：同桌抢了我的小P，让我痛苦不堪。若我多有一台我定拿来砸他。

梁思源　昵称：螺丝鱼

性别：男　　　年龄：17
拥有掌机：GBA、GBA SP
喜欢游戏：《逆转裁判》、《塞尔达》、《口袋妖怪》
地址：广西省玉林市玉林高中 0511 班
邮编：537400　QQ：422966981
想说的话：年轻无极限，想做的、喜欢做的事，就努力去实现，不让以后留下遗憾。

周晓枫　昵称：索尼饭

性别：男　年龄：18
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《最终幻想》、《SD高达G世纪》、《机战》
地址：上海市嘉定区新成路街道迎园路300弄151支弄6号601　邮编：201822
想说的话：永远支持《掌机王SP》。祝《掌机王SP》越办越好。

张全

性别：男　　　年龄：20
拥有掌机：WS、WSC、GB、GBL、GBC、GBA、GBA SP、GBM、NDS、IDSL、PSP
喜欢游戏：《怪物猎人》、《恶魔城》、《塞尔达》、《马里奥》等
地址：浙江省温州市温州职业技术学院 H1-920
邮编：325000　QQ：398001338　电话：15868709101
想说的话：我想收集所有的掌机，希望《掌机王SP》能助我一臂之力。

谢斌　昵称：火纹达人

性别：男　　　年龄：18
拥有掌机：GBA、NDSL
喜欢游戏：《火纹》、《黄金太阳》、《口袋妖怪》、《恶魔城》……
地址：韶关市大塘路铁路一中高三（4）班
邮编：512023　QQ：583898582
想说的话：我是《火纹》之达人，欢迎大家加我QQ。

刘兆伟　昵称：本子

性别：男　　　年龄：17
拥有掌机：PSP
喜欢游戏：《FF》
地址：南京市瑞金北村 7 幢 201 室
邮编：210016　QQ：378634721
想说的话：第一次写 给《掌机王SP》，希望可以让我上次刊！

叶圣鑫

性别：男　　　年龄：17
拥有掌机：PSP、NDSL
喜欢游戏：《口袋妖怪》、《恶魔城》、《FF》
地址：江苏省兴化市新华路小区 6 号
邮编：225700
QQ：617092323
想说的话：归来吧，归来吧！PSP！

黎良　昵称：zero

性别：男
拥有掌机：暂无
喜欢游戏：《口袋妖怪》、《MHP》
地址：广西博白县蛤姆开发区 50 号
邮编：537600　QQ：232494894
Email：boos2003@21 cn.com
想说的话：谁送台NDS或PSP给我啊，本人不胜感激。

唐唯添　昵称：小黑

性别：男　　　年龄：15
拥有掌机：NDS
喜欢游戏：《最终幻想》、《洛克人》、《生化危机》
地址：辽宁省鞍山市铁西区经济开发区 246 栋 9 号
邮编：114011
QQ：465682858 0
想说的话：人生在世谁无死，留取掌机照汗青。

电梅杂志 3DM-SMV

节目主持 米饼轩

Hi，大家好，欢迎收听FAQ电台，本辑我们将要为大家解决关于“《合金弹头 完全版》载入死机”、“TouchPod软件”、“R4烧录卡TF卡槽弹簧”的技术性问题以及游戏方面的疑难杂症。OK，FAQ，Let's begin！

FAQ电台

FAQ电台又和大家见面了，本辑回答的第一个问题来自杭州市的MyGird（居然盗用我的名字），他来信询问自己的PSP为何在玩《合金弹头 完全版》时总是在载入画面中停留很久后死机。其实这个问题并不是你的小P有什么硬件问题，而是由于你使用的自制固件版本太低，在3.10 OE-A2版本进行升级时就是为了修正《合金弹头 完全版》的运行问题，因此解决办法就是升级你小P的自制固件版本，另外也需要注意高版本自制固件的引导模式，建议使用UMD引导模式来玩，一般就不会有什么问题啦。解答完毕，鼓掌！

FAQ电台 看完《PSP宝典》，不知是否解答了你对PSP主机的诸多疑问呢？不过很快我们就收到了NDS/NDSL玩家的投诉，因此《NDS宝典》已经提上制作日程，为玩家解决所有NDS使用问题就是我们的目标，欢迎大家致电mig@ucg.com.cn提出你的疑问，届时我们会在《NDS宝典》中为您解答哦！

广告过后继续下一个问题，黑龙江玩友宋明鑫来信向我们询问，在M3DSR评测中提到的TouchPod软件是烧录卡附赠的，还是需要下载的。这里首先解释一个概念，M3DSR是采用外存储卡的烧录卡，因此它的各种附加软件都是需要存放在microSD卡（即TF卡）上的，TouchPod也同样需要拷贝到TF卡上才可以在NDS主机上执行。这个软件在M3DSR随卡赠送的驱动盘中就有，直接拷贝到TF卡即可，如果找不到的话，M3DSR的官方网站http://www.gbalpha.com也同样可以下载到，下载后同样拷贝到TF卡上即可。这款软件能够满足学生玩家的需要，确实是非常值得推荐的，另外也提醒大家，它是无法在M3DSS上使用的。

来自山东科技大学的郭亮读者向我们询问，他的R4烧录卡TF卡槽弹簧出现了问题，无法卡住TF卡，问怎么办。其实这是R4、M3DSS烧录卡经常出现的一种问题，由于TF卡经常插拔，所以就会导致卡位用的弹性韧片不能反弹、TF卡无法卡紧的现象，再加上TF卡槽本身就非常小，修理起来自然也十分困难。其实遇到这种卡，最佳的解决办法就是找经销商进行更换，如果你买R4的地方不提供这项服务，就需要自己手工DIY一下了。其实只需要找一个小镊子或者是眼镜修理的螺丝刀将卡簧轻轻推一下，回一下位置就能卡住。如果你的动手能力比较强，网络上还有人提出了将TF卡槽改为直插式的解决方案，楼主不妨上网找找相关资料，自己动手DIY一下。如果实在解决不了，建议买新版R4吧，已经改成直插式设计，这下就不怕再坏了。

FAQ电台 天气日渐变冷，大家可别忘记加衣服哦！眼看圣诞节就要到来，米饼轩三人在这里提前恭祝各位：Merry Chrismas!

小广告过后来看上海玩家王平的问题，“我最近在玩NDS《FFTA2》，请问一下，其中维埃拉族的刺客这个职业有什么培养价值吗？要怎样才能习得她的最强技能呢？”根据官方资料，刺客的速度成长率为4，是维埃拉族中最高的一个，除了群体攻击相对薄弱，对单个敌人的伤害输出相当可观，非常具有培养价值。要说最强技能嘛，当属“アルテマシアー”了，虽然要消耗32点MP，但配合弓箭装备即可进行远距离释放，后期几乎可以达到秒杀任意杂兵的程度。附带这个技能的武器也是非常有名的“斩魔刀”，可以通过合成“神圣なる装备”类别的S级武器（需要素材为圣翼晶、千本针和ガルクスアクア）获得。

接着来看武汉的玩家曾卓的问题，“米饼你们好，我想问一下在《口袋妖怪不可思议的迷宫 时之探险队·暗之探险队》里怎样才能抓到最终

话梅杂志&3DM-SMV

BOSS 噩梦？”抓噩梦必须满足3个条件：1.噩梦的剧情发生后，并且玛娜菲回归。2.迷宫うみのリゾート出现。3.持有なぞのパーツ道具。之后就会在しんぴのもり13F/そらのさけめ14F迷宫内遇到它，打败它后有一定的几率成为同伴。

下面是网友小掰羊提出的《口袋妖怪》的问题，“我是《掌机王SP》的新读者，我的《钻石·珍珠》剧情发展到了发电厂，玩时看见发电厂门口有一个超猥琐的气球，看它不爽就打死赚经验值了。通关后到了白岱森林鬼屋剧情，又失手把电视里的小鬼打死了（那小鬼实在是太弱了）。可以后的冒险都再没遇到过这两只口袋妖怪，游戏店一个哥们告诉我，这两个口袋妖怪在每款游戏里都只有一只。请问我还有可能收服到它们吗？如果没有机会的话，我就要考虑重打了。”完全不用重打，那个猥琐的气球口袋妖怪是426号精灵气球鬼，每个星期五都会出现在发电厂门口，再到星期五，你就去发电厂门口去收服就是。鬼屋里的电鬼确实只有一只，不过也不用为它重打一遍游戏，找其他已经收服了电鬼的玩家，让他们备份记录后把电鬼传给你就可以了，而恢复记录后对方的电鬼也还在。

FAQ电台

《MHP2G》公布的情报真是振奋人心啊，明年3月小编们快乐的联机生活又将重新展开，4个人围坐在一起展开激烈战斗的感觉真是很美妙，让我们一起期待《MHP2G》的到来吧！下面接着来看问题。

接着来看北京玩家小雨的问题，“各位小编们，救急啊，小妹我最近才发现《大众高尔夫 携带版2》是一款好棒的游戏，但是我在游戏的途中发现了好多好专业的术语，作为高尔夫白痴的我完全不知道是什么意思，好郁闷啊，能不能帮我解答一下什么是BIRDIE，什么是EAGLE？”其实那都是指你的击打数与标准杆之间的数量差别，下面就列张表给你看看吧。

－3杆以上	Albatross（信天翁球）低于标准杆三杆以上
－2杆	Hole in One（ACE，一杆进洞）/Eagle（老鹰球）低于标准杆两杆
－1杆	Birdie（小鸟球）低于标准杆一杆
±0杆	Par（标准杆）
+1杆	Bogey（补给球，原意又叫柏忌球，妖怪的意思）高于标准杆一杆
+2杆	Double Bogey（双补给球）高于标准杆两杆
+3杆	Triple Bogey（三补给球）高于标准杆三杆以上

最后依旧是有关于《怪物猎人》的问题，南宁玩家杨帅来信提问，“各位小编们好，还有三个月左右的时间就可以玩到期待已久的《MHP2G》了，下面有几个问题想要提前确认一下请小编帮忙解答：1.《MHP2G》里会追加新种类的武器吗？2.传闻中的“睡眠鸟”和“火山鱼”到底会不会出现在本作中呢？3.这次的《MHP2G》是否也有同限定主机一起销售的形式呢？”杨读者的几个问题都比较专业哦，下面一一进行解答。1.关于新武器种类方面的事宜，饼干只能很遗憾地告诉你，官方现已确认在《MHP2G》里不会出现新的种类。2.先说明一下，“睡眠鸟”的官方名称为“眠鸟”；“火山鱼”则为“溶岩鱼”。两者是否会在新作中登场现在还不得而知，期待以后的报道吧。3.这次会有同捆版限定主机发卖，猎人FANS以及有意购入新型PSP的玩家可以开始“屯钱”了。

在一起的时间总是很短暂，FAQ电台的播报到此结束，我们下辑再见吧！

话梅杂志&3DM-SMV

小编寄语

马修

◆老妈来深圳快一个月了，别的不说，伙食质量好了起来后，我似乎又有继续胖的趋势了，呵呵。

◆12月6日，一位朋友过生日，在这里祝她生日快乐。

◆宣传越来越夸张，八卦绯闻越来越多，表现手法越来越晦涩，内容越来越空洞无味——这是我近几年看了N部香港所谓“大片”的感受，顺便怀念一下香港电影黄金时期的那些经典。

软饼干

◆最近老妈总是埋怨我老不给家里打电话，想想自己确实很少打电话回家，看来过年回家又要挨家里人的“骂”了……

◆睡觉不老实把手机给踹床底下去，屏幕外壳摔烂，这是继鼠标后摔坏的第二样物品，所以说睡上铺还是比较“危险”的。想想这手机跟了我4年了，一直都舍不得换，因为当初是和一位女生去买的，很具有纪念意义，嘿嘿。(^ ^)

◆《越狱》第三季停播，《英雄》第二季草草结尾，最近新出的掌机游戏又不对自己的胃口，真是凄凉的12月啊！

胧月

★年末，家用机方面平平静静，掌机倒是猛料迭出。从这个月开始到明年3月，不少游戏很值得一玩。可现实总归和理想有一段差距，为什么是《缘因有你》而不是《樱大战6》，是《PSU》而不是《PSO》呢？

★从来没有一部动画能像《高达00》这样让我如此热切地希望其流程赶快推进下去，哪怕中间很多集略过不看。现在伪娘的机体再脱一次变美少女我都不会觉得稀奇，但这不是我关心的。我所期待的是，王留美的戏份什么时候才能跟拉克丝叫板，就算输也得输得堂堂正正嘛。

★上辑“琉璃的PSP丢了”答案：流离失所（琉璃失索），你猜对了吗？（琉璃：你诅咒我……）

宇轩

▲生活的意义，就是对变化的渴求。当一个人的生活变得一成不变的时候，就会感到无聊，这是健康的证明。如果感觉不到无聊，那么那个人的心就一定有病了。

▲金钱、爱情、权利，都是出自于人类内心变化着的欲望。变化并不只有惟一的方向，所以，无论是平民还是贵族，只要生活在变化着，他就能找到自己的幸福。

▲变化也有所谓的终焉，这种终焉是无法避免的。当你累了的时候，就停下来吧，那时，你已经找到了人生的宝物。

羽纹

★同老妈聊天的时候得知表弟和表妹都顺利找到工作并进入了试用期，在这里也衷心希望他们能在自己选择的道路上好好发展。

★接第一条，上述情况的出现也预示着早些年几兄弟姐妹开开心心地团聚在一起玩耍的时光一去不复返了，虽然有些念念不忘，但我想随着时间的流逝，大家会更对那段时光记忆犹新。

★某日在网上闲逛的时候在偶然间发现了一些外国人制作的《火焰之纹章》Hack版游戏，看过一些演示视频后，我只能感叹：只要有“爱”，没有完成不了的事情。

米格

(i_i) 终于休了年假，本来有一大堆的计划要实施，结果全都被搬家一一打破，这时候才意识到，一年时间咋就买出这么多东西来啊！

(—_—) 还有两个多月就到春节了，老妈这次提早下了任务，回来时体重要有115斤以上，10多斤的差距可不容易补啊！

(^_^) 马上新年就要到了，提前恭祝各位读者在新的一年里事事顺利，时时开心，掌机多多，游戏乐乐！另外功课也别落下哦。

(>_<) 最近心情有点沉闷，偶然一天上网看了集传说中的《武林外传》，真是给我乐坏了，尤其听到掌柜的那口家乡话，那叫一个亲切。(马修：额滴神啊，你才看……)

琉璃

◆用了一年多的手机终于撑不住我的折磨，开始出现了一系列“小问题”，在紫枫的建议下决定格式化，但是我是坚决不会换手机的，坚决！

◆备份手机资料的时候才惊讶地发现，自己居然从来没有清理过手机中的短信，一年多来的数千条短信几乎完全保留……备份时着实吓了一条，看来是时候清理一下了。

◆越到年底就感觉越忙，追看的连续剧也降到两部，一个是日剧的《医龙2》，另一个是美剧的《豪斯医生4》。为什么自己爱看的剧都是以医生为主呢？难道我是白大褂控？

紫枫

◆精神分裂

曾经在电视里无意看见一个节目，正在给某腕做心理测试，说两个人正在吵架，你觉得这两个人是谁？有恶魔和天使，神父和修女，小丸子和蜡笔小新，还有一个是什么忘记了。我自己选了神父和修女，哪知道那个心理专家说选神父和修女的人有精神分裂的可能，说这两个人根本不可能吵架。当时被郁闷得不行，神父和修女怎么就不会吵架呢，开玩笑嘛不是。得出一个结论，我果然有问题……

◆签名

一美女朋友QQ签名曰“漂亮有什么用，难道上街可以用脸来刷卡？”看过之后略微不爽，答曰：“此乃典型的站着说话不腰疼，难道你不知男人有时候刷卡就是冲着这张脸，且刷卡的爽快程度通常也与容貌秀丽度成正比么。”未几，遭对方强烈鄙视、拖黑……

LIKY

◆现在的国产杂牌手机真强，大屏幕手写、MP3、MP4、拍照、收音机……N多功能集合一身，而价格都不超过千元，实在是令人不得不爱，上周买了一台给老爸，还带电视接收功能。感觉这种手机很适合老人，大屏幕不会担心看不清字，发短信可以手写，平时无聊可以当收音机听听。

◆最近一直在玩NDS版的《迷宫探险家》，它的网上联机实在让我惊艳不已——联机过程非常流畅，3名玩家一起合作闯荡迷宫，期间还可以用固定短语交流。本作应该算是NDS第一款支持网上联机的A · RPG，这让我对今后NDS上的同类游戏充满期待，期待有更多这样具备网络联机合作要素的游戏出现。

雷伊

■如果说去年我还买了几张J-POP CD专辑的话，今年我可是除了《逆转4》的OST和《逆转》的爵士专辑外一张CD都没有买，所以说今年J-POP涌现出多少好歌我可是一点都不知道。幸好年底的MusicStation演唱会马上就要来了，到时候一定要恶补一下。

■从PSN下载了《荒野兵器2》到PSP上玩，虽然游戏的战斗画面用现在的眼光来看已经非常简陋，而且用PSP操作也不是很习惯，但是每次只要听到片头曲，种种不爽就顿时烟消云散了。经典就是经典啊，SCE是不是该考虑在PSP上复刻一下了？

乌冬

◆《Heroes》第二季就这样结束了，没片子看的日子好像整个人就没什么寄托了，不知道第三季几时才能开始……

◆入冬冷了一段时间后，想不到最近暖和了起来，很久不出来活动的蚊子又开始横行，导致晚上睡觉被咬醒几次……我恨蚊子！

◆年底大作频发，每当这个时候我都会暗自庆幸一下自己还没有一台次世代主机，要不真是不吃不睡都玩不过来……（葡萄好酸）

◆不知不觉来到这里已经有半年了，这次恐怕是今年最后一次和读者见面，下次见面的话就要到新的一年了，所以预先和读者们说声——新年快乐。

话梅杂志&3DM

热点大家谈

77 辑热点话题

上辑热点话题回馈之NDS日本销量突破2000万！

不久前，NDS（NDSL）在日本销量突破2000万台。接下来请大家就此话题来展开讨论。

又一部日本国民机诞生了。

aristotle

游戏教育机，想卖得不好都难。

传说中的DD

又是一年商战始，又是一年忙碌时，游戏多到玩不完也是一种痛苦。再加上小P上的《战神》，明年的《无双大蛇》……我是不是该让自己休息一段时间好好玩玩游戏了？

o0为梦痴狂0o

双屏的魅力＋独特玩法＝大卖。

紫电

快饱和了吧。

断腿蜘蛛

期望最终在日本狂卖个5QW。

AXEJ星

NDS现在已经在全球范围的领先了。

兰色的DS

最爱NDS，别的不用多说了。

纸船

这代表着老任的新掌机革命大成功！NDS有实力成为与GB系列并驾齐驱的划时代的掌机。在这里，祝NDS继续大卖，继续带给我们更多、更大的惊喜！

无我の境地

任天堂很清楚自己是干什么的，既然做游戏，那么就必须做好，NDS还会取得更大的辉煌的！

希罗ヒイロ

不错不错，PSP要加油啦。

北大路花火

真是要做到人手一机的说。

puCk˙

老任又点着钞票偷笑了。

samapala

NDS的巨大成功验证了当年山内的那句经典的话："游戏不是生活的必需品，如果没有好的软件的话，就是再强大也会失败的。"

游戏妖怪

其实在日本，很大部分买NDS的人都是拿来玩脑残游戏的……真正核心玩家拥有NDS的人数和PSP的也差不到哪去。

wingst

NDS的确是台成功的掌机，PSP也加油吧。

swen

支持NDS，支持任天堂，看到这样销量很高兴。

ヒユウ

它继承了GB的遗志，它不是一个人在战斗！

fqcstc

证明了一个道理：有了好游戏，主机才能称霸市场。来之前刚看了看上周日本软硬销量榜，深有体会。

aeolusyi

NDS＝最新最简易的印钞机。

bobxu

这个销量，应该和任天堂积极扩展新玩家群，又时常奉献给老玩家大作的态度有重要关系。

马修

其实，2000万只是一个开始，任天堂扩大游戏人口的战略才刚刚开始。

紫皇星魂

从客观上来说，销量是1000万还是2000万这种数字概念对于纯玩家是没有任何实际意义的。我所要关心的，只是在这个销量之上，是否会有更好的游戏诞生。

宇轩

本辑热点话题

NDS、PSP发售三周年

时间过得真快，一转眼，两大掌机都过了3周岁的生日，无论你喜爱哪一款掌机，都来说说你在两大掌机三周年时的感想吧。

参与方式

请登陆levelup论坛（http://bbs.levelup.cn/bbs），在2007年12月17日发布在PSP讨论区和NDS、GBA讨论区置顶的讨论专贴中发表您的看法。

评论仅代表评论者观点，与本刊立场无关。

话梅杂志&3DM-SMV

栏目主持 马修

本辑自由谈咱们讲游戏，第一篇讲《FFCC》的剧情；第二篇是一个喜爱篮球、喜爱篮球游戏的玩家评述《NBA Live 08》，具体如何，大家自己去欣赏吧，前言里给剧透了就没意思啦。

文 古梓

徘徊于命运轮回中的双子

《最终幻想·水晶编年史 命运指轮》剧情小结

这或许是个童话，简单得让人一目了然，这个世界上的万物生灵都透着一股十分熟悉的童话气息。是的，就如同惯例的那种英雄救美、约定俗成的小小少年拯救世界、万变不离其宗的正义必胜，然则，这却又不是那种能令人心情彻底愉悦的童话，整个故事充满着无尽的悲哀以及面对命运时的无力。笔者有好几次甚至都不敢再把剧情进行下去，那种凄惨根本无法用文字来形容，如果没有最后的那一幕，或许我真的无法撑下去。绝望和无奈，无时无刻不折磨着游戏中的这对双胞胎主角以及笔者的心灵。悲伤，有时候，只需要一个表情便能深刻地表达出来。

男孩尤利和女孩切丽卡是生活在一个小村庄中的双胞胎，他们有一个看起来十分严肃的父亲拉德夫，还有两个十分有趣的朋友阿鲁和米斯。村庄的生活看似平淡无奇，但他们却觉得每一天都是那么的开心和幸福。有嬉闹玩耍的朋友，有时刻给予他们关心和爱护的爸爸——或许这些就足够了，无忧无虑的生活，充满天真的后山冒险，使得这对双胞胎的脸上总是挂着快乐的微笑。

一直到那个雷电交加的夜晚，如同被命运玩弄一般，两个孩子的一生彻底被改变了，在他们面前出现了一个身材怪异、脸上戴着可怕面具的男子，名叫库·查斯贝尔。拉德夫似乎认识这个男子，为了保护自己的孩子，他毅然和面具男战斗。但对方的实力实在太强大了，拉德夫根本无力招架。看见自己的爸爸如此危险，第一次，切丽卡脖子上那块母亲遗留下来的水晶发出耀眼的光辉。可这并非拯救的光芒，拉德夫很清楚，依靠愤怒和仇恨来发动力量会有怎样严重的后果，于是他用尽全力阻止她引发出水晶的能力，但最终却被身后的面具男子给杀死了。悲伤痛苦，无法挽回的失去，使得万念俱灰的两个孩子最终还是引导出了水晶的能力，借助绿色光辉将面具男驱赶了出去。

绝望第一次占满了尤利的心灵，因为那一个晚上，他同时失去了自己最重要的两个人，一个是自己最爱的父亲，另一个则是自己的姐姐切丽卡。因为水晶的力量使用过度，切丽卡失去了所

话梅杂志&3DM-SMW

有感情，成为一个不懂得表达更不懂得接受任何事物的木偶，看上去就仿佛一个活死人。那一刻，他几乎不知道该如何是好。冰冷的雨水，湿润的泥土，一步一步浸蚀着他的手指，可尤利却并没有停下双手，一直到把父亲的尸体完整地埋入土中。雨水沾湿了他那细小的脸庞，此刻就连他自己也已经无法分清满脸的水珠到底是泪水还是雨水。

看着如同木头人一般的切丽卡，尤利惟有一边照顾着她一边自言自语，孤独无时无刻不侵袭着他那颗弱小的心灵。但他却拼命告诫自己，必须活下去，必须让自己变得更加强大，因为只有那样，才能保护她，才能保护这个世上惟一的亲人。于是，日复一日，年复一年，尤利一边照料着切丽卡，一边拼命地练习剑术。不知不觉间，他已经长大了，而那一天，当看到推门而出的切丽卡时，他愣住了，切丽卡的脸上终于有表情变化了，她终于可以和自己对话了，虽然她的嘴始终没有动过——积压了多年的情感在那一瞬间全部爆发了出来，他第一次哭了，哭得是那么伤心那么令人心痛，终于，自己不再孤独了。

不知道是幸运还是不幸，在死亡国度中，尤利和切丽卡遇到了早已经死去的父亲拉德夫。可惜，那只是一个灵魂，而且是伤痕累累的灵魂，如果不尽快修复，他的灵魂将永远消失。不得已，他们进入了其灵魂的记忆深处……

在那里，姐弟俩见到了他们的母亲阿切斯以及那个面具男子，还有那个曾经救过尤利一命的、如同幽灵般存在的女孩子特特奥，她操控水晶的能力使她成为这场灾难中的第一个牺牲者——为了达到月之民野心而成为引发水晶力量的活祭品。而后，拉德夫和阿切斯便隐居在山中，过着普通的生活，尤利和切丽卡的诞生更为这个小家庭了带来了新的活力。但就仿佛命中注定一般，又是一个狂风暴雨的夜晚，面具男出现在了这个充满幸福的小屋子里，为了保护自己的爱人和两个刚刚生下不久的孩子，母亲阿切斯毫无怨言地选择了跟他离去，尽管她知道，这么一走，或许这辈子就不会再和他们相见了……

最后明白了一切的尤利和切丽卡不得不再次面对父亲的离去。“尤利，切丽卡，能遇到你们实在是太好了，如果能有来生，我希望能再当你们的父亲。”“父亲，你永远是我们的父亲。”好难得的见面，最后却又是如此悲伤的离别，但落泪的双子，却不会再沉浸于悲伤之中，他们已经变得坚强起来了，他们知道必须阻止灾难继续蔓延下去，为的不是报仇，只是不想让自己的悲剧再发生在其他人身上。

经过了不知道多少磨难，他们拯救了因为失去女儿特特奥而心灰意冷、日日生活于自责中的国王，最终决定要去神殿，和灾难的罪魁祸首教皇来个最后了结。又是同样的相遇，又是同样的离别，只不过这次他们是眼睁睁看着母亲的灵魂消失殆尽……何等的悲痛，何等的无奈，命运就好像是个喜欢游戏的完全没有半点人性的恶徒，一次又一次折磨着这两个可怜的孩子，却又一次一次地给予他们根本无法达成的希望，这绝对比直接给予他们绝望来得更加残酷。

以阿切斯的灵魂为代价发动了水晶的力量，教皇终于如愿以偿得到了月之力量。那一刻，他就好像是神一般，没错，他可以创造一切，就仿佛真正的创造神——放弃抵抗吧，命运一早就注定了，就算你们如何努力，到头来也不过是浪费精力和时间而已，安心地接受眼前的一切，才是活下去的惟一法则。尤利虽然不想放弃，可在其强大的力量面前，他犹豫了，或许一直以来他的确在命运轮回的悲伤中苦苦挣扎着，可到头来却什么也没有得到，什么都挽救不了。然后，在那个重新创造出的世界里，他遇到了自己的父母，以及一起出生入死的伙伴。依旧是平平无奇的生活，依旧是充满幸福气息的一切……不对！这一切都是虚假的，父亲母亲都已经永远离开了我们，这只不过是我自己的一厢情愿而已。当他看到国王和自己女儿特特奥快乐地交谈，看到他们脸上那种怎么感觉都极为真实的笑容时，尤利不知道该怎么办。

“我永远站在你这边。”切丽卡的话却又一次给予了他战斗下去的希望，“无论是怎样的世界里，我都不会和你分开，我会一直站在你这边。”

双子的羁绊，朋友间的友谊，让他们在近乎全新的世界里又一次走到了一起，他们不再迷惘不再犹豫，只为了结束这场无止境的灾难。这时候，无论教皇如何把他们变到其他世界里面去，可他们大家都是在一起的——我们会永远在一起，无论你如何改变世界，都不存在没有我们的世界！

最后的战斗是激烈的，教皇甚至想借助月之力量逃离到新世界中去，那一刻，切丽卡决定再

次发动水晶的力量——尤利，只要是你心中所想，那么便可以创造出新的世界，无论去到哪里，我都会和你在一起。尤利的心中有几百个几千个不愿意，因为过度使用水晶的力量到底意味着什么，他太清楚了，那是必须把灵魂作为代价的。他怎么会愿意看到自己失去这世上惟一亲人？可没有办法，他说服不了自己，更无法改变切丽卡的决心。水晶的强大光芒创造出新的世界，更将过去、现在以及未来联系在了一起，教皇只得不停地重复着同样的动作，不会有人拯救他。

一切都结束了，这个世界只剩下满身伤痛的尤利和因为使用水晶力量而再次变成木偶般存在的切丽卡。回去吧，回到我们曾经的家园，那是一切的起点。切丽卡点了一下头，似乎这一次她并没有完全失去自我。不知道过去了多少时间，切丽卡一直照顾着躺在床上的尤利，但尤利的伤病却并没有半点好转反倒更加恶化，以至于所有感觉都快要消失了。他知道，自己已经活不了多久了，这时候切丽卡却打算使用水晶的力量救活他——不，不要，我不想活在没有你的世界里。够了，一切都够了，你要活下去……不觉中一滴泪水敲打在了尤利的脸上，那颗碧玉一般的水晶却在这时候发出了奇异的光芒。“不，不要这样！”哪怕他千万次乞求着，可此时此刻他却连抓住切丽卡的手这么简单的事情也没有办法做到，只能任由她的躯体飞向空中。“相信我，我们很快就会见面。”

又是一个轮回，孤独的尤利看到了自己的小时候，更看到了因为掉落了水晶项链而走到他面前的切丽卡。然而令他惊讶的是，那个小女孩居然把水晶递给了他。只要你愿意，便可以创造出属于你自己的新世界。尤利也许不会相信，毕竟命运已经不知道多少次和他开玩笑，此刻尤利的心中，只残留着因为无数期盼落空后的绝望，以及经历了太多悲伤后的麻木。可，水晶却真的发出了绿色的光芒，当他睁开双眼的时候，看到的是孩童时期的切丽卡以及自己最爱的父亲和母亲。是的，那一切并非是梦境，无论是体温还是气味，这些都是真实的。他，十分坚强，曾经努力地和命运抗争到底的他，这一次却再也没有办法控制住自己的情感，扑到母亲的怀中失声痛哭着，那并非是因为痛苦，而是因为，从未有过的喜悦以及终于找到归宿般的那种如释重负。

看着这一家人相拥在一起，笔者的眼睛真的湿润，或许这才是历经磨难后难得一见的彩虹，因为渴望以久最终才达成而令人难忘，令人感伤。不是说了吗，我们很快就会再见面的。小女孩说着，脸上挂着十分天真的笑容。那一瞬间，尤利终于明白了过来，也第一次露出了会心的微笑；这最后的一幕，对于苦苦挣扎于命运轮回夹缝中的双子是最大的安慰，对于笔者，却是惟一的解脱。

EA Sports，请再敬业一点！

文 张博武

新赛季、新游戏，每到年末我们都将如期迎来新一轮运动游戏的换代狂潮。换汤不换药也好，新瓶装旧酒也罢，对我等篮球迷来讲，反正《NBA Live 08》出了就没人再玩《Live 07》，但玩了PSP版的《Live 08》后我实在忍不住想喷一句：“EA Sports，这不是你应有的水平！”

系统

正如我们玩RPG读剧情、玩RAC开名车、玩ACT爽手感一样，玩以真实联赛为基础的SPG时，我们期待的就是能亲自操作自己喜爱的球队和球星，相信没多少人会愿意看到一群“大众脸”在屏幕上折腾，因此“《WE》系列”也一直为了更多的授权而努力。但打开本作火箭队的球员名单时，向来以“资料权威”著称的EA Sports却给了我一份“大礼”：没有归来的弗朗西斯，没有美洲杯上独挑NBA群星的斯科拉，随后再打开雄鹿队的名单后不出我所料，没有易建联。如果说阿联和雄鹿

话梅杂志&3DM-SMV

是因为合演了一出郎有情女无意的闹剧而耽误了签约时间的话，那制作人员对媒体早已大肆炒作的“全明星”火箭队的视而不见就有些让人费解了。寻觅一番后自己总算在自由球员市场搞定了还没落实工作的弗老大，顺带划掉两个废柴签来了大鸟伯德和魔术师约翰逊以补没有斯科拉之憾，是的，你没看错，哪怕是已退休或作古的传奇级巨星你也能没有任何限制地随便签。在拉来张伯伦和奥尼尔后，我试着用太阳和热火打了场比赛，两条“鲨鱼”在场上互殴的“繁华景象”不得不让人寒一个，我玩的游戏可是叫“Live”——“现场”啊，尽管从《Live 97》开始自己对这种“火星比赛”已有了一定的抵抗力，但厂商却多年坚持不改……EA Sports，不服你不行啊。

画面

干净、圆滑、流畅的画面。别误会，这是Sony的《NBA 08》，至于EA的《NBA Live 08》，您把刚才那几个词反着想就明白了，因为除了刺眼外，我实在不知该怎么形容这满屏锯齿的视觉表现，也许开发人员更习惯PC版那每年一换的硬件环境，也许对他们来讲游戏画面不退步也不进步就算完成任务，想想连家用机游戏EA都能保持这样的“光荣传统”，掌机版在画面上对不起眼球，厂商也许真就觉得“合情合理”。

AI

不得不说一下电脑的AI，当对方一条龙杀来时我方球员会生猛地围上去，大有不犯规也要将其打残的气势，然后呢，对方在周围球员的“注目礼”下悠闲地起跳、扣篮、回放……当然来而不往非礼也，自己突破时对方只围观不动手的“翩翩君子”们也会让我尽情享受飞行的快感。比赛临近结束时，我方球员接球后铁定是球一抱，腰一弯，“温柔”地等着被侵犯，对我想让他继续移动躲避犯规甚至将球扔出耗掉时间的操作永远选择性失明，在自己仅领先三五分的情况下，这种数年如一日的低AI足以令人抓狂。回头再看看游戏数年如一日的宣传语：“球员会更聪明地处理球”，EA Sports，您老的“忽悠”还真是大师级别的。

操作

必须承认，这次EA Sports在球员移动上确实下了点功夫，以前喜欢装上轮子玩“漂移”的球员们终于肯踏踏实实用脚走路了。姚明的内线强攻，纳什的精准传球，科比的“凌波微步”……这应该就是本作的“明星技”系统了。玩得兴起时一不小心多按了下方块键，冥冥中前作的经验让我顿感不妙，拜华丽的freestyle所赐，球员潇洒地做着各种假动作将球运出了边线，完全无视方向修正的执着估计就算我在前面挖个坑，他也会义无反顾地跳下去。

其它

CG：无。练习模式：无。一对一：无。球员属性编辑：无。难怪EA会请身披零号的阿里纳斯代言，果然是四大皆空，一个鸭蛋啊！至于新加入的国家队模式，看着中国队球员名单里那一个个黑框，我实在不敢相信这是一款“取得了完全授权”的游戏，也许彼得·摩尔入主EA Sports后确实在履行他的承诺：扩大业务范围，开拓亚洲地区，至于掌机这种“附属”品，厂商凑合着做，大家就凑合着玩吧，等以后推出板球乒乓球时，各位将有更多选择……

If it's in the game, it's in the game。曾经这句豪气干云的宣传语代表着实力、信心和自傲；但现在的EA，过去的一个季度中，其整体收入在下滑，利润额在下降，工作室在关闭，员工被清洗，净亏损倒是暴涨到了近两亿美元。症结何在？在邦德先生连同他的新款跑车一起被横刀夺爱后，Activision已经一针见血地指出了答案：“品牌战线过长，投入不够。”说得通俗点，就是不认真。

现在谈论《NBA Live 09》也许还早，但有了之前的经验，相信任何一个“《Live》系列”的忠实玩家都能猜个七七八八：更真实的物理引擎、更聪明的球员、更丰富的动作、更流畅的比赛节奏……这样的八股文我们已听了很多次，不幸的是，我们也许还要继续听下去，不管我们是否愿意。其实对我等玩家来说，我们真正需要的只有一句最实在的宣传语：更敬业的制作人！

玩家点评

使命召唤4 现代战争

◆ Activision ■ FPS **NDS**

NDS上又一款FPS，游戏一开始的教学篇能让初玩者先熟悉一下操作和作战方式，因此刚开始给人的感觉很不错，人物和背景贴图处理的很到位，可以说已经达到了NDS应有的水准；NDS下屏的地图也很实用，游戏的操作也和NDS上以往FPS的操作相同，触摸屏加方向键组合，很顺手，准星的移动也很流畅。可到了实战的时候，各种问题却随之而来。

首先，敌人很不容易被打死，有时候要射杀一个敌人需要用近一梭的子弹，而且打到敌人身上也没什么感觉，和打在其他物体一样。有些室内关卡的光线很暗，被敌人射击有时都找不到敌人的位置。敌人的AI设计得也很低，活动规律很死板，在某个地方固定好位置后基本就不动了；与之相应的我方队员AI也很低，很难找到团队合作的感觉，感觉任何时候都是孤身奋战。

武器方面，枪械的数量到了后期也还算丰富，但除了M16和AK47外，其他的实用性都很差。手雷的爆炸时间设计得太长了，而且扔出去还会被AI极低的敌人扔回来（orz），实用性也大打折扣。用望远镜召唤飞机轰炸的设计也很鸡肋，在战斗中基本没什么作用。

游戏的流程不算短，每个关卡的内容还算丰富，而且有些任务其实就是些MINI游戏，能缓解一下略带紧张的战斗气氛。除了常规地面射击外，还有开车射击和直升机射击，最特殊的要属某关卡中在高空轰炸机上作战，可以说是本游戏的亮点之一。

游戏的某些地方做得确实是差强人意，和前段时间的《战火兄弟连》比起来整差了一个档次。当然，游戏缩水也是有原因的，因为这款游戏同时发售了PS3和X360版，制作厂商也许把更多精力放在家用机版上，所以对于NDS上的这款游戏就“精力有限”了。

不过对于那些喜欢FPS游戏的玩家来说，本游戏还是值得一玩的。

评论人：无用之斧　评分：8

高达 战争编年史

◆ NBGI ◆ ACT **PSP**

《高达 战争编年史》是NBGI在PSP上开发的UC系高达ACT作品的第三作，从最初的闪电公布到玩家最后拿到游戏，中间只有短短的两个月时间。从目前的累计销量来看消费者对其品质还是相当满意的。总体来说，本作虽然还远没有尽善尽美，但也算得上是系列的集大成之作了。

画面方面，由于在前作的基础上做了调整和优化，因此看起来更具魄力和视觉冲击力。机体及场景的建模相当细腻，看上去没有太强烈的凸凹感，对于这款低成本的掌机游戏来说已相当不易。音乐方面，虽然游戏收录了UC高达系列一些经典BGM，但在总体数量上还是不能让人满意。机体的音效沿用前作，让人感觉相当亲切。操作方面，游戏中要用到的组合键相当多，初玩者可能要花上不少的时间来熟悉操作，但一旦进阶之后，就会感受到游戏带来的十足的爽快感，使人欲罢不能。

本作在平衡性上做得也相当不错，除了后期的一些明显是为满足玩家虐待心理而设的逆天机体外，其余的机体在性能上都各有特点，只要肯培养，绝对能打造出如大家所愿的机体。

从本作的登场作品上看，可以看出B社还是有所保留的，照这样看的话，这个系列还可以推出个两三代，毕竟以一年一作的速度推测，距离PSP的陨落还有很长的一段时间，所以我们也就不奢望下一作便能够完成得尽善尽美。不管如何，能在手掌间随时体验属于男人的浪漫，本身就是一件相当幸福的事了。

评论人：小铁　评分：8

话梅杂志&3DM-SMW

绘 licut

话梅杂志&3DM-SMV

作者博客地址：http://blog.sina.com.cn/licut

掌机游戏综合发售表

《最终幻想IV》和《星之海洋 初次启程》是月底最值得关注的掌机大作，这两款作品有着相同的发行商和游戏类型，并且都是知名大作的完全重制版，因此不少人会将它们放在一起进行比较，相信实际发售以后与它们相关的话题一定不会少。对于宅男来说，首次游戏化的《凉宫春日的约定》也是他们的必入之作，限量发行的豪华版中附带的东西相当丰富，看得人直流口水。

发售表阅读提示

1.本发售表中发售日下方的信息从左到右依次为中文译名、发售厂商、游戏类型以及日／美元价格（中文名下方的是日／英文原名）。

2.以日元标价的为日版游戏，以美元标价的为美版游戏，以此类推。除任天堂的日版游戏外，所有日版游戏的价格都不含消费税。

3.红色字体为受瞩目游戏。

Nintendo DS

2007年12月20日			
高速卡片战斗 卡片英雄 高速カードバトル カードヒーロー	Nintendo	TAB	4800日元
幸存少年 小岛的大秘密 サバイバルキッズ 小さな島の大きな秘密	Konami	AVG	4980日元
最终幻想IV ファイナルファンタジーIV	Square Enix	RPG	5800日元
平成教育委员会DS 全国统一模拟测试特别版 平成教育委员会DS 全国统一模试スペシャル	NBGI	ETC	3800日元
茶犬大冒险 梦想世界旅行 お茶犬の大冒险 ほんわか梦みる世界旅行	MTO	ACT	4800日元
粉红之路 闪亮音乐之夜 ピンキーストリート キラキラミュージックナイト	Dimple	MUG	4800日元
2007年12月27日			
人生游戏Q DS 昭和篇 人生ゲームQ DS 昭和のデキゴト	Takara Tomy	TAB	4800日元
人生游戏Q DS 平成篇 人生ゲームQ DS 平成のデキゴト	Takara Tomy	TAB	4800日元
2008年1月3日			
魔法工场2 ルーンファクトリー2	MMV	A·RPG	4800日元
2008年1月10日			
"知识王"系列 火车大师 "知识王"シリーズ トレインマスター	Global A Entertainment	ETC	3800日元
2008年1月17日			
马里奥与索尼克 北京奥运会 マリオ&ソニック AT 北京オリンピック	Nintendo	SPG	4800日元
触摸头脑DS タッチでズノーDS	SEGA	ETC	3800日元
来自深渊 FROM THE ABYSS	Sonic Powered	RPG	4800日元
2008年1月24日			
可爱小猫DS かわいい子猫DS	MTO	SLG	4800日元
SuperLite2500 女高中生逃跑！心灵解谜学园 SuperLite2500 女子高生逃げる！心灵パズル学园	Success	PUZ	2500日元
SuperLite2500 BRICKDOWN 消砖块的法国革命 SuperLite2500 BRICKDOWN ブロックくずしのフランス革命やあ～！	Success	PUZ	2500日元
高桥书店监修 最高出现频率！SPI完美问题集DS 高桥书店监修 最频出！SPIパーフェクト问题集DS	Genki	ETC	2980日元
网球王子 猛烈打击！王者版 テニスの王子様 Driving Smash！ side King	Konami	SPG	4980日元
紧急出口DS 非常口 EXIT DS	Taito	ACT	4800日元
2008年1月31日			
开运研究家宇月田麻裕监修 每日心理分析 DS快乐占卜2008 开运研究家宇月田麻裕监修 まいにちココロピクス DS占いハッピネス 2008	Dimple	ETC	4200日元

话梅杂志&3DM-SMV

弘道大哥哥的亲子体操指导 ひろみちお兄さんの亲子体操ナビ	Dorasu	ETC	4000日元
放课后少年 放课后少年	Konami	AVG	4980日元
虫师 天降之里 虫师 天降る里	MMV	AVG	4800日元
可爱方块 好奇少女DS るぷぷキューブ ルプさらだDS	Dimple	PUZ	4500日元
2008年2月7日			
全体集合！猜谜聚会 みんな集まれ！クイズパーティー	Ertain	ETC	2800日元
2008年2月14日			
北斗神拳 北斗神拳传承者之路 北斗の拳 北斗神拳传承者の道	Spike	ACT	4800日元
数码暴龙冠军赛 デジモンチャピオンシップ	NBGI	SLG	4800日元

PlayStation Portable

2007年12月20日			
啪嗒彫 PATAPON	SCEJ	ACT	4980日元
第一神拳 携带版 胜利之魂 はじめの一步 PORTABLE VICTORIOUS SPIRITS	ESP	FTG	4800日元
MAPLUS 携带导航软件2 MAPLUS ポータブルナビ2	Edia	ETC	7800日元
英雄传说 空之轨迹 完全版 英雄传说 空の轨迹 完全版	Falcom	RPG	11400日元
英雄传说 空之轨迹 影音收藏 携带版 英雄传说 空の轨迹 マテリアルコレクションポータブル	Falcom	ETC	3800日元
2007年12月27日			
凉宫春日的约定 凉宫ハルヒの约束	NBGI	AVG	4800日元
幻影战机 ザイナイド	Ertain	STG	4800日元
星之海洋 初次启程 スターオーシャン1 ファースト ディパーチャー	Square Enix	RPG	4800日元
太平洋之岚 战舰大和拂晓出击 太平洋の岚 战舰大和、暁に出击す	SystemSoft Alpha	SLG	4800日元
2008年1月10日			
零式舰上战斗记2 零式舰上战斗记 贰	Global A Entertainment	SLG	4800日元
2008年1月24日			
世界足球 胜利十一人 无所不在 进化版2008 ワールドサッカーウイニングイレブン ユビキタスエヴォリューション	Konami	SPG	4980日元
尤歌朵拉同盟 ユグドラ・ユニオン	Sting	S・RPG	4800日元
2008年1月29日			
强力追击 终极正义 Pursuit Force：Extreme Justice	SCEA	ACT	39.99美元
2008年1月31日			
大战略Ⅶ 超越 大战略Ⅶ エクシード	SystemSoft Alpha	SLG	4800日元
世嘉拉力 进化2008 SEGA RALLY REVO2008	SEGA	RAC	4800日元
2008年2月7日			
代码之魂 受继承的伊迪亚 Coded Soul 受け継がれしイデア	SCEJ	RPG	4980日元
机动战士高达 基连的野望 阿克西斯的威胁 机动战士ガンダム ギレンの野望 アクシズの胁威	NBGI	SLG	5800日元
2008年2月21日			
太空侵略者 极限 スペースインベーダー エクストリーム	Taito	STG	4800日元
无双大蛇 无双オロチ	Koei	ACT	5280日元

话梅杂志&3DM-SMV

近期掌机资源下载列表

下载页地址：http://www.levelup.cn/zjw

游戏更新区

2007年11月30日～2007年12月13日

NDS近期最热门的游戏就要数《无瑕传说》了，论坛上争先讨论的热门程度完全不输于之前任何一款《传说》作品。《降魔灵符传2》的素质也不错，看来《不可思议迷宫》类型的游戏又树起了一块新的招牌。另外小品级的《几何战争 银河》非常有意思，属于那种经久耐玩型的游戏。

NDS ROM

编号	版本	名称	容量	编号	版本	名称	容量
1740	欧	贝兹女孩 可贵真我	256Mb	1777	西	我的单词老师 法语	256Mb
1741	欧	流星洛克人 暴龙	256Mb	1778	欧	特洛伊英雄	512Mb
1742	欧	流星洛克人 雄狮	256Mb	1779	美	游戏王 决斗怪兽 世界冠军 2008	1024Mb
1743	欧	流星洛克人 天马	256Mb	1780	日	打砖块DS	512Mb
1744	美	魔术大全	128Mb	1781	日	K-1 WGP 绝对王者育成计划	512Mb
1745	美	几何战争 银河	512Mb	1782	日	口袋力量棒球10	512Mb
1746	美	尽情摇摆	1024Mb	1783	德	非主流国际象棋	128Mb
1747	美	北极传说	64Mb	1784	欧	强力弹珠台设计师	128Mb
1748	日	降魔灵符传2	512Mb	1785	欧	艾尔文与花栗鼠	512Mb
1749	欧	华纳群星总动员 达菲鸭	512Mb	1786	美	曼哈顿奇缘	256Mb
1750	欧	神秘岛	1024Mb	1787	美	犯罪现场 黑暗动机	256Mb
1751	日	游戏王 决斗怪兽 世界冠军 2008	1024Mb	1788	美	风火轮赛车	256Mb
1752	美	我的单词老师 西班牙语	512Mb	1789	美	虚拟系列 动物医生	256Mb
1753	欧	尽情摇摆	1024Mb	1790	欧	战锤40000 小队指令	256Mb
1754	欧	顽皮小鬼 世纪骗局	128Mb	1791	美	草莓娃娃 四季蛋糕	128Mb
1755	欧	黄金罗盘	512Mb	1792	日	光之美少女5	128Mb
1756	美	积木 世界巡回赛	128Mb	1793	美	蜜蜂总动员	256Mb
1757	美	连锁纸牌	64Mb	1794	日	跳跃之门DS 铁道之路不再遥远	128Mb
1758	美	哥斯拉 能量释放	512Mb	1795	欧	赫拉克勒斯 众神之战	64Mb
1759	美	扎克与寇迪的舒适生活 间谍圈	256Mb	1796	欧	随时随地做瑜伽	1024Mb
1760	美	你比五年级生聪明吗	512Mb	1797	欧	纵横填字DS	128Mb
1761	日	DS电击文库 伊里野的天空 UFO之夏2	1024Mb	1798	德	英语好友	1024Mb
1762	日	简单系列Vol.23 谜题任务 阿卡利亚的战士	256Mb	1799	美	美国职业摔跤联盟 2008	512Mb
1763	德	TKKG 少年侦探	256Mb	1800	日	我的模拟人生	256Mb
1764	美	圣诞怪杰	64Mb	1801	日	银魂 银玉冒险谭	512Mb
1765	美	野生动物救援	64Mb	1802	日	日本联盟DS	512Mb
1766	法	交通法规 摩托和轻骑	256Mb	1803	日	噗噜噜 蘑菇君DS	128Mb
1767	日	简单系列Vol.27 密室脱出	256Mb	1804	美	我的单词老师 法语	512Mb
1768	美	冠军拳击赛	128Mb	1805	欧	圣诞怪杰	64Mb
1769	美	美洲虎 曼尼里维拉的冒险	128Mb	1806	欧	法拉利挑战赛	128Mb
1770	日	无瑕传说	1024Mb	1807	美	虚拟系列 时装设计师	512Mb
1771	法	我的单词老师 英语	256Mb	1808	美	龙剑战记	256Mb
1772	法	我的单词老师 西班牙语	256Mb	1809	韩	银河战士 初猎	512Mb
1773	欧	终极真人快打	512Mb	1810	日	兽神演武DS	512Mb
1774	欧	战锤40000 小队指令	256Mb	1811	意	汽车总动员 全国大赛	256Mb
1775	韩	动物之森	256Mb	1812	欧	BEN10 地球守护者	256Mb
1776	德	三个问号 神秘的幽灵岛	128Mb				

本辑截稿前，PSP上连续推出了数款高素质的大作，包括《迷宫制造者 编年史2》、《勇者别嚣张》和《大众高尔夫 携带版2》等等。另外，由于levelup服务器扩容，之前一些没有更新的PSP游戏也添加了上去，这次就一起放出吧。

PSP ISO

名称	版本	容量大小	名称	版本	容量大小
魔界战记 携带通信对战版	日	299MB	勇者别嚣张	日	58MB
足球经理 掌机版 2008	欧	27MB	大众高尔夫 携带版2	日	879MB
追击力量2 终极正义	欧	1019MB	Activision经典游戏合集	欧	264MB
迷宫制造者 编年史2	日	62MB	AI将棋	日	23MB

话梅杂志&3DM-SMV

PSP ISO					
名称	**版本**	**容量大小**	**名称**	**版本**	**容量大小**
街舞男孩	欧	1650MB	侠盗猎车手 自由之城	欧	831MB
BLOOD+ 最后的和平	日	780MB	侠盗猎车手 罪恶都市传奇	欧	700MB
DQ & FF in 富豪街 便携版	日	254MB	MVP 职业棒球	美	255MB
EA 经典游戏合辑	欧	850MB	NANA 大富翁	日	213MB
F1 方程式赛车 2006 携带版	日	657MB	美国职业篮球联赛 08	美	743MB
战地指挥官	美	1120MB	NCAA 橄榄球 07	美	438MB
国际足球大联盟 07	美	1260MB	OUTRUN 2006	欧	605MB

中文游戏区

除了依然高速度、高质量的"《游戏王》系列"汉化版之外，这段时间最让我们惊喜的还是《心跳回忆 女生版》的汉化了吧，虽然对男性朋友来说这个游戏的吸引力并不大，但女玩家可是狂热爱好的，诸位在看杂志的MM可不能错过哟。

机种	名称	汉化组	机种	名称	汉化组
NDS	游戏王 决斗怪兽 世界冠军 2008	CG 汉化组	GBA	网球王子	kuangyu80
NDS	心跳回忆女生版 初恋	漫游汉化组	GBA	正邪幻想曲 ZERO	APEX 汉化组
NDS	使命召唤 4 现代战争	DNAsdw			

软件更新区

马上接近年底了，圣诞节在西方是大节。所以这半个月来，无论是PSP还是NDS软件界都十分安静，没有新软件推出，老软件也很少更新，大概各位作者都去过节去了吧。NDS方面，以国产软件为主。DSSaveTools推出V1.1.1版，加入了对M3DSR等新烧录卡的支持。Swift.ROM也连出三版，修复了众多错误。PSP方面，文件管理软件PSP Filer再推4.5，增强对PSP2000的支持。老机器CPC32的模拟器PSPCAP32也有新版推出，提升了运行速度。

PSP 软件更新列表					
名称	**类型**	**版本**	**名称**	**类型**	**版本**
PSPCAP32	CAP32 模拟器	V1.3.1	PicoDrive	新 MD 模拟器，可玩 MD-CD 游戏	V1.35b
PSP Filer	多功能文件管理软件	V4.5			
BlocksFusion	方块游戏	V1			

NDS 软件更新列表					
名称	**类型**	**版本**	**名称**	**类型**	**版本**
DSSaveTools	NDS 烧录卡存档转换软件	V1.1.1	NewDictS	电子词典软件	V0.7r
Swift.ROM	NDS ROM 管理软件	V7.12.01			

影音更新区

由于人气动画《反叛的鲁鲁修》马上就要推出第二季了，喜爱这部动画的坛友特地将第一部全部压成了PMP格式的视频拿出来共享。没有看过这部动画的朋友可以下载下来看一下。年底又是大片云集的时期，到时候就会有许多有意思的片子提供下载了吧。

影音更新列表			
名称	**影片格式**	**名称**	**影片格式**
尖峰时刻 3	480MP4	叛逆的鲁鲁修（1~25 集）	PMPAVC
金田一少年之事件簿 第六案	480MP4	秒速 5 厘米	PMPAVC
你带给我的夏天	PMPAVC	交响情人梦	480MP4/DPG
真实存在的恐怖故事	PMPAVC	校园迷糊大王 第一季	480MP4/DPG

本下载列表包含2007年11月30日~2007年12月13日所有资源更新内容，请到《掌机王SP》下载更新页进行下载。红色所标记的为推荐下载资源。

话梅杂志&3DM-SMV

精彩内容导视

游戏展望台

本次为您收录的预告影像是来自SCEJ的另类趣味PSP游戏《啪嗒嘭》的预告片，让我们一起去看看这些可爱的啪嗒嘭们是如何跟随奇特的鼓点来勇往直前的吧！

收录未发售游戏的第一手影像情报，

让您享受最速的视觉冲击！

新作特搜队

本辑为您演示《强力追击 终极正义》、《降魔灵符传伊津奈2》、《勇者别嚣张》等4款作品，让我们以最速的影像报道带您去感受这些新作的魅力！

全面网罗近期的掌机游戏，

为您简介最新的作品信息！

火热试玩区

每逢年底必定是大作连发，这次的火热试玩区也将带您去领略本月的4款魅力大作，让您一口气看到过瘾。

宇轩： NDS原创“《传说》系列”新作——《无瑕传说》终于华丽登场了。相比起之前的《风雨传说》，本作在各个方面都发生了本质的变化，素质可谓是非常优秀，下面就请大家随我一起去看看吧！

雷伊： 说到今年日本最火的AVG，相信很多玩家的脑海中立刻会浮现出《雷顿教授》这个名字。下面由我为大家演示的是系列中的第2款作品——《雷顿教授与恶魔之箱》，一起通过影像来看看本作的优秀表现吧。

口袋特企

高达PSP编年史

乌冬：《高达》是一部极具生命力的动画，自它面世以来，以其为题材的游戏作品可谓不计其数。如果你是一名拥有PSP的《高达》爱好者，不知道你有没想过《高达》作品在PSP上为您带来过多少的快乐呢？本次“口袋特企”为你带来PSP高达编年史，为您历数PSP上的高达游戏作品，好，废话不多说了，就让我们进入宏伟的高达战场吧。

话梅杂志&3DM-SMV

《游小说》倾力奉献

《生化危机》系列官方小说第二部震撼推出

有史以来最成功的恐怖游戏 牵动全球千万人心灵的精彩剧情

12月22日 全国上市

笼罩在“别墅事件”阴云下的S.T.A.R.S
安布雷拉对幸存者的重重追杀
缅因州海湾地区的安布雷拉研究所
足以毁灭世界与人类的新型病毒
这里讲述的
是瑞贝卡那段不为人知的故事……

生化危机官方小说2

噩梦的洞窟

生化危机官方小说1

安布雷拉的阴谋

已上市

各地报刊亭销售中

以一代游戏的剧情为蓝本
并加入众多极具吸引力的原创情节

ISBN 7-88527-171-8

9 787885 271718 >

本手册随盘附赠不能单独销售　掌机王SP口袋光环定价：8.8元

语梅杂志&3DM-SMV